小学三年生6月号（第41巻第3号）付録　昭和61年6月1日発行（毎月1回1日発行）昭和42年5月9日国鉄東局特別扱承認雑誌第2605号　昭和61年2月12日国鉄首都付録材質承認第609号

三年⑥

超最新 ファミコン必勝ブック

小学三年生
6月号ふろく

★ファミコンまんが ゼルダの伝説
★ゼルダの伝説 地下迷宮のすべて
★3大人気ソフト完全必勝法
●グーニーズ●マイティボンジャック●影の伝説
★ファミコン超人 高橋名人伝

●必勝！ディスクまんが
ゼルダの伝説(第2回)……(1)
●ゼルダの伝説
地下迷宮のすべて……(33)
●実力はん定表つき
ファミコン実力テスト……(53)
●謎の村雨城新登場……(61)
●ファミコン超人
高橋名人伝……(69)
●3大人気ソフト完全必勝法
グーニーズ……(88)
マイティボンジャック……(98)
影の伝説……(104)
●おもしろギャグまんが
オレが一番だ!!……(111)
●ファミコン超最新ニュース…(119)
●ファミコンアンケートけん賞……(124)
●ファミコン用語じてん……(126)

※ファミコンは任天堂の登録商標です。

★協力／100パーセント★絵／沢田ユキオ・村田ヒロシ・今道英治・池尻克美・酒井ユキオ★写真／北村凡夫・水口哲二・加藤昌人

必勝！ディスクまんが

ゼルダの伝説

第2回

沢田ユキオ

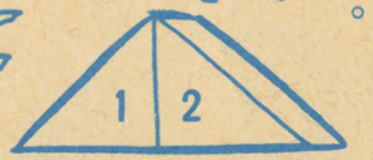
旅を続けるリンク。ガノンとの対決も近い！

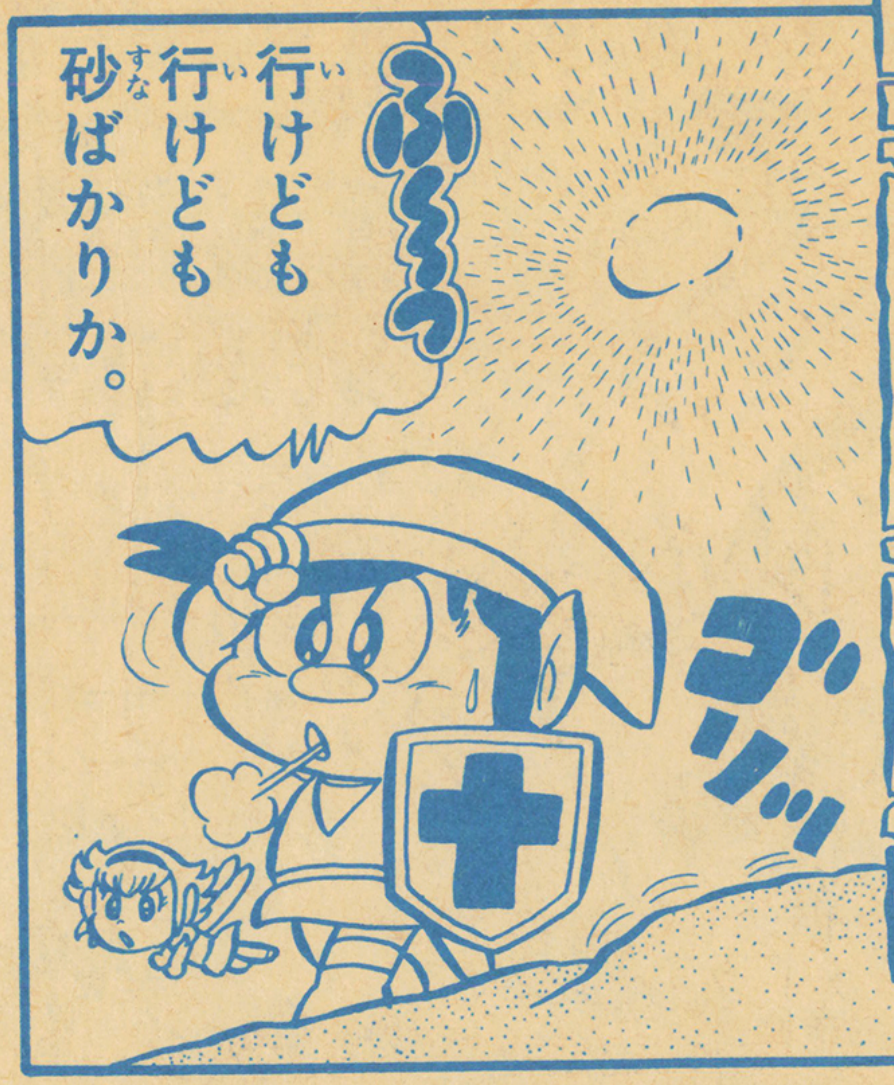
最終面まで完全大しょうかい！

前回までのお話

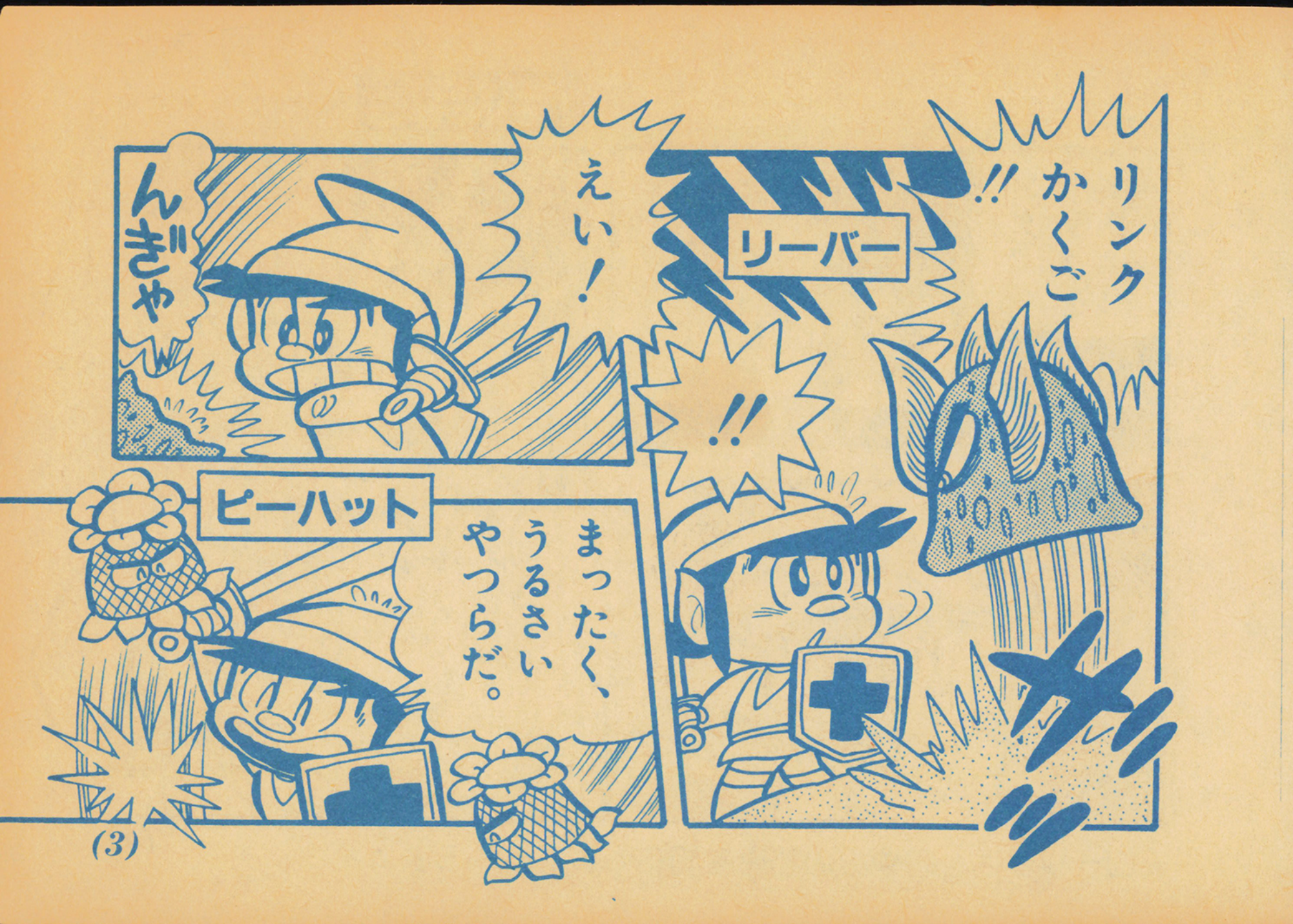
かくされたトライフォースのかけらを集め、ガノンにさらわれたゼルダ姫を助け出そうと旅に出た、主人公リンク。

しかしリンクには、おそろしい敵がつぎつぎとおそいかかる。地上のさばくや森をぬけ、なぞの地下迷宮でトライフォースをさがすリンクは、はたしてゼルダ姫に会えるのだろうか？

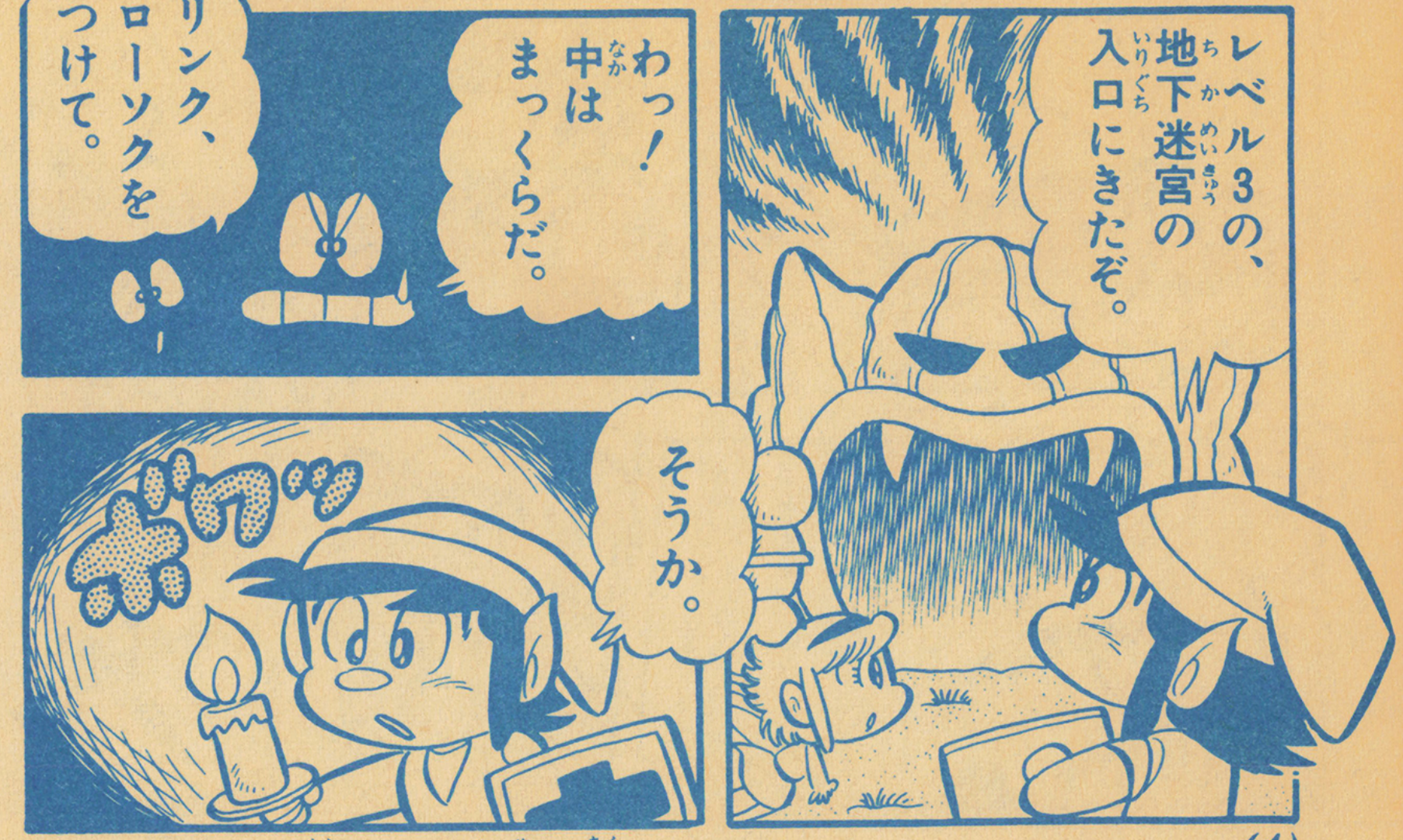




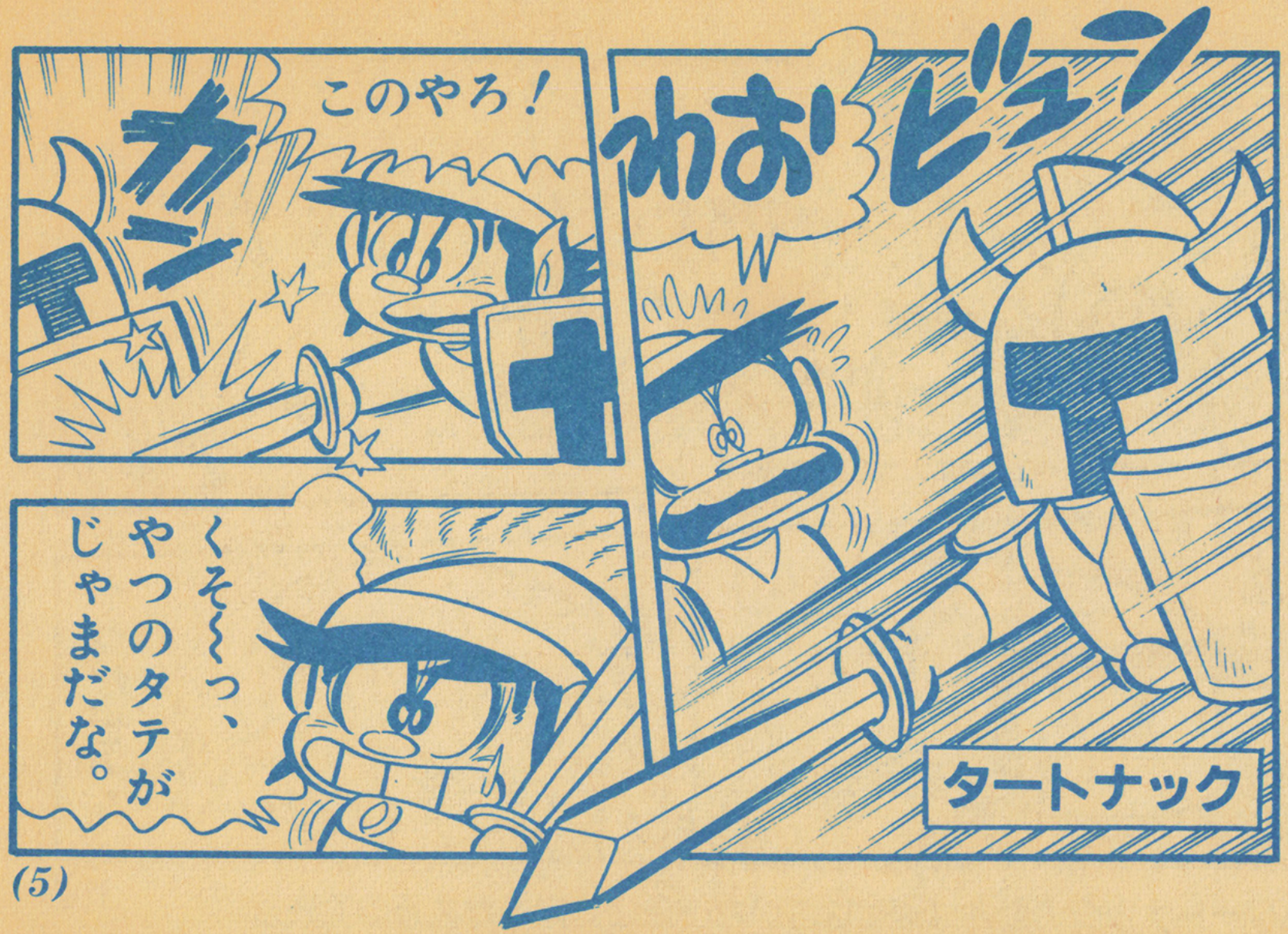
◇前回までの話は、小学三年生5月号の本誌にのっています。

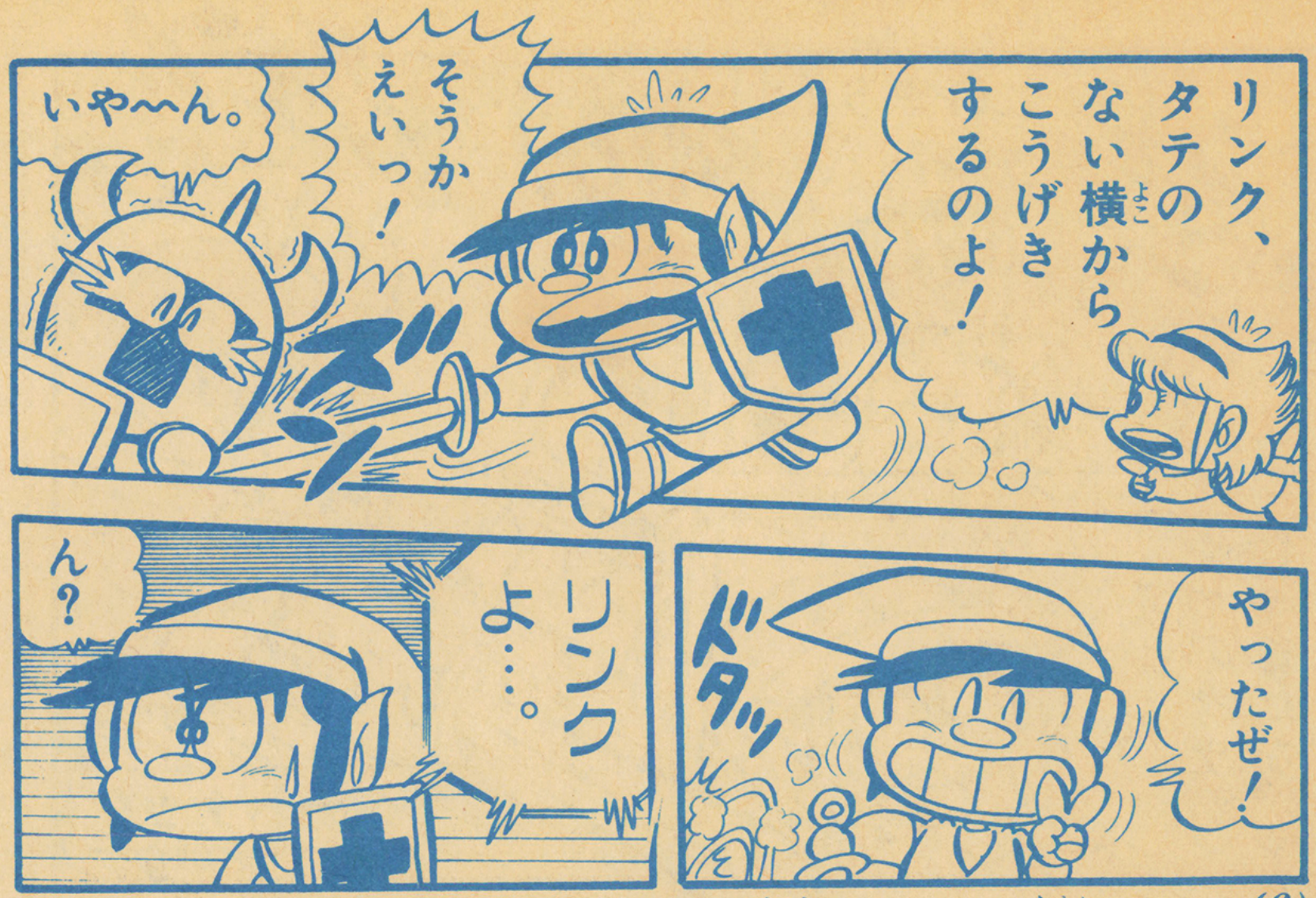

リンク
かくご
!!
リーバー
!!
えい！
んぎゃ
ピーハット
まったく、
うるさい
やつらだ。

LEVEL 3

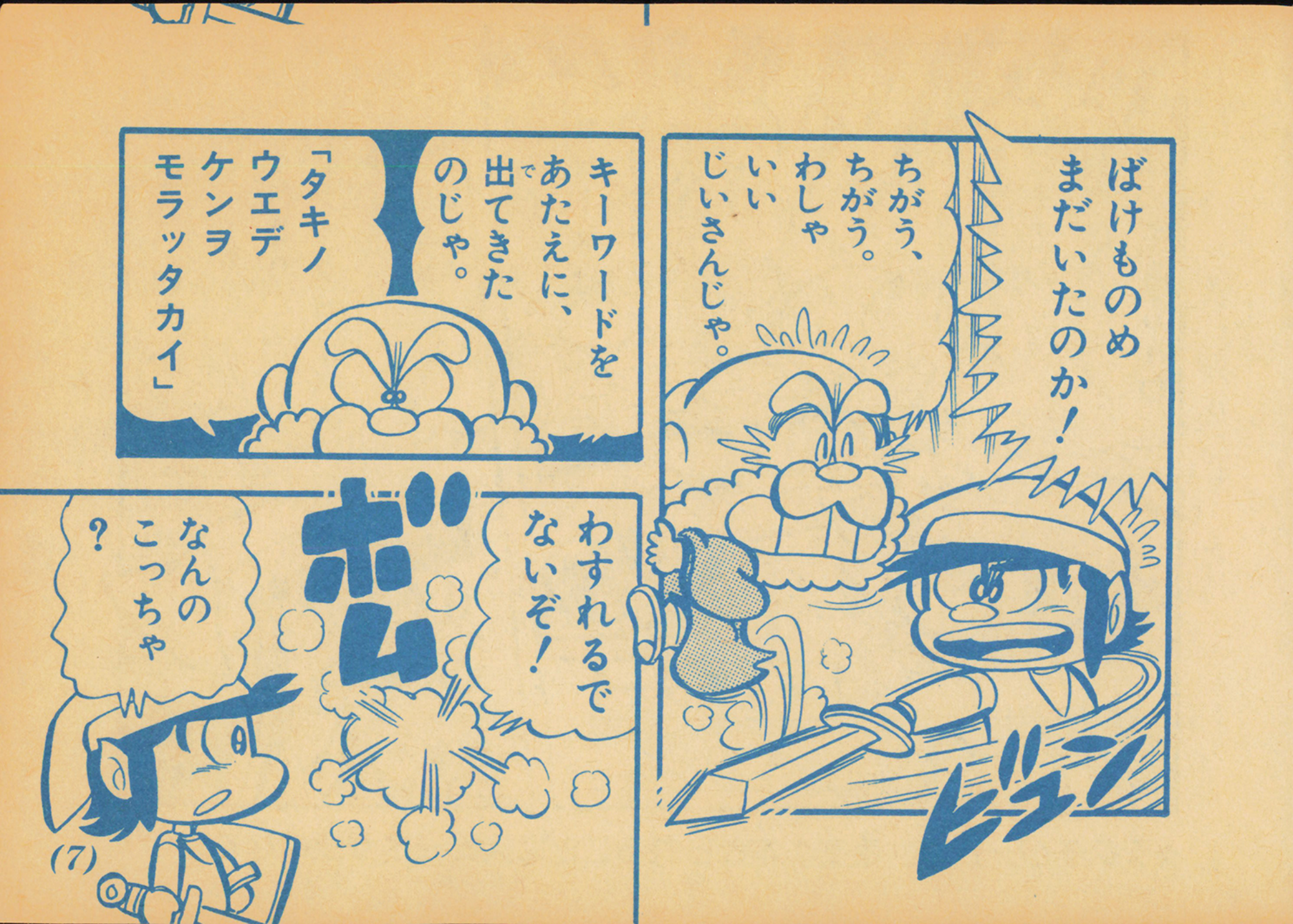


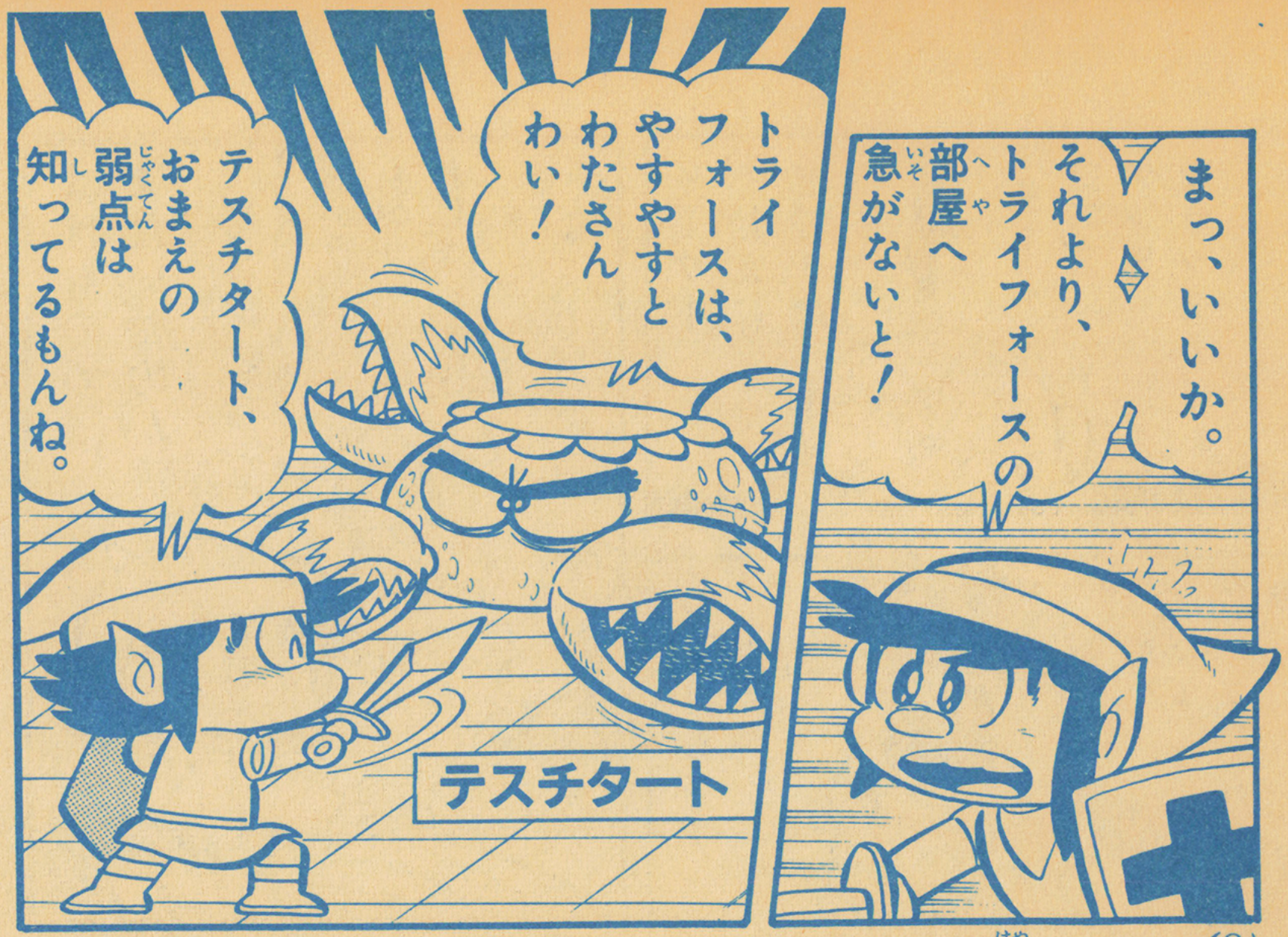
★ローソクは、暗やみの部屋を明るくしてくれるよ！


このやろ！
ガニ
わおビュン
くそ～っ、やつのタテがじゃまだな。
タートナック

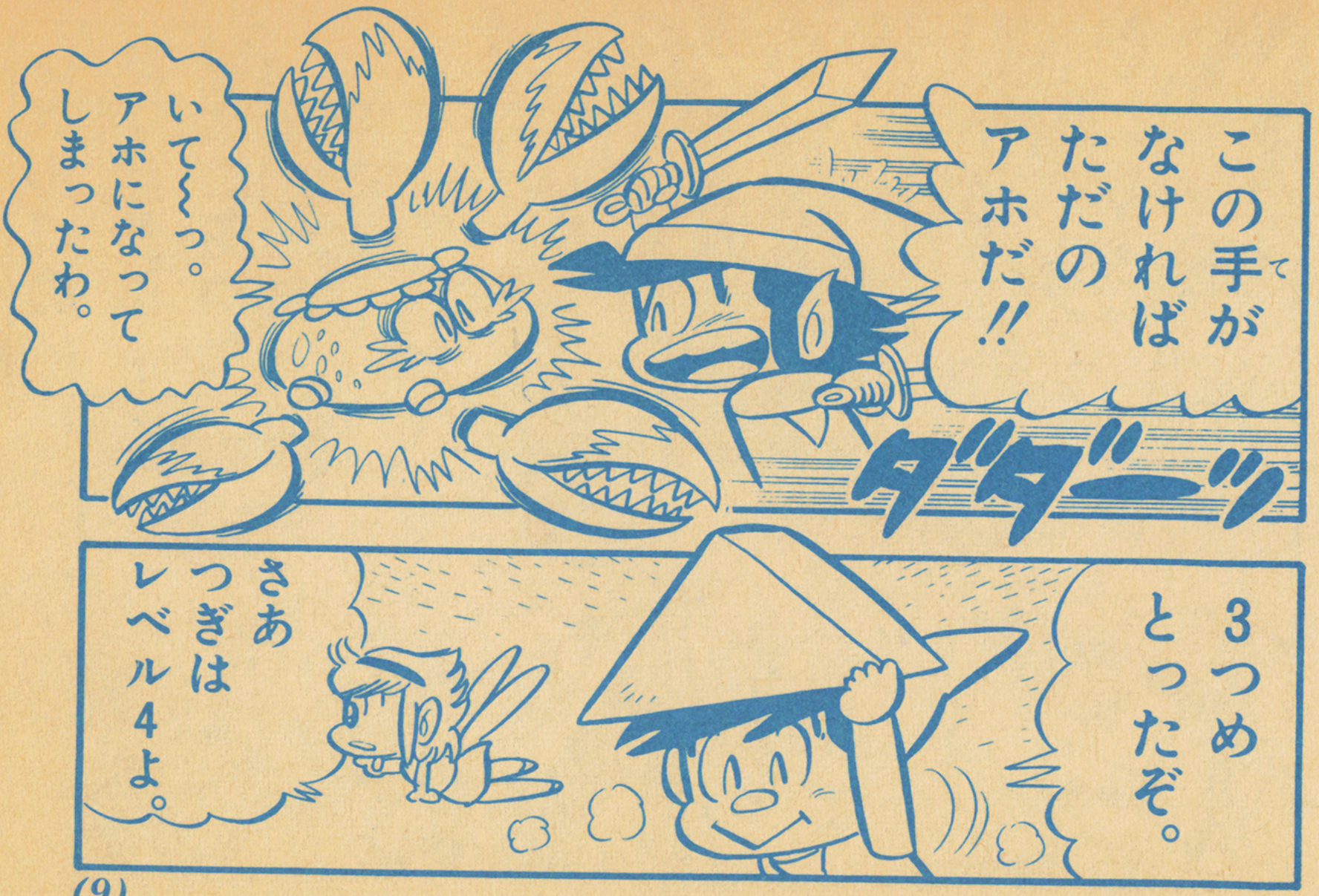


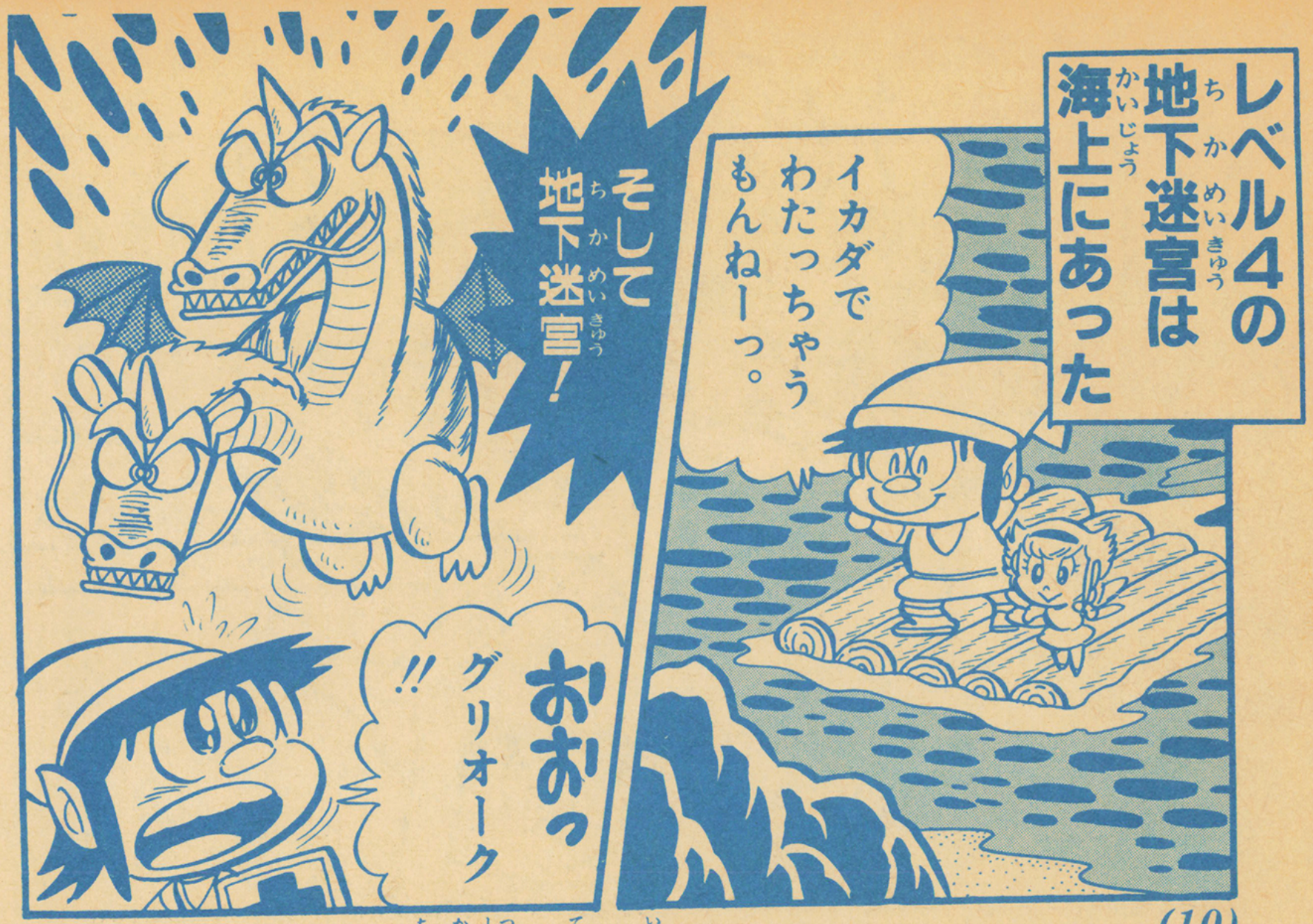
★タートナックの動きは速くはないが、急に方向をかえるので注意！


ばけものめ
まだいたのか！
ちがう、
ちがう。
わしゃ
いい
じいさんじゃ。
ビリッ
キーワードを
あたえに、
出てきた
のじゃ。
「タキノ
ウエデ
ケンヲ
モラッタカイ」
わすれるで
ないぞ！
ボム
なんの
こっちゃ
？

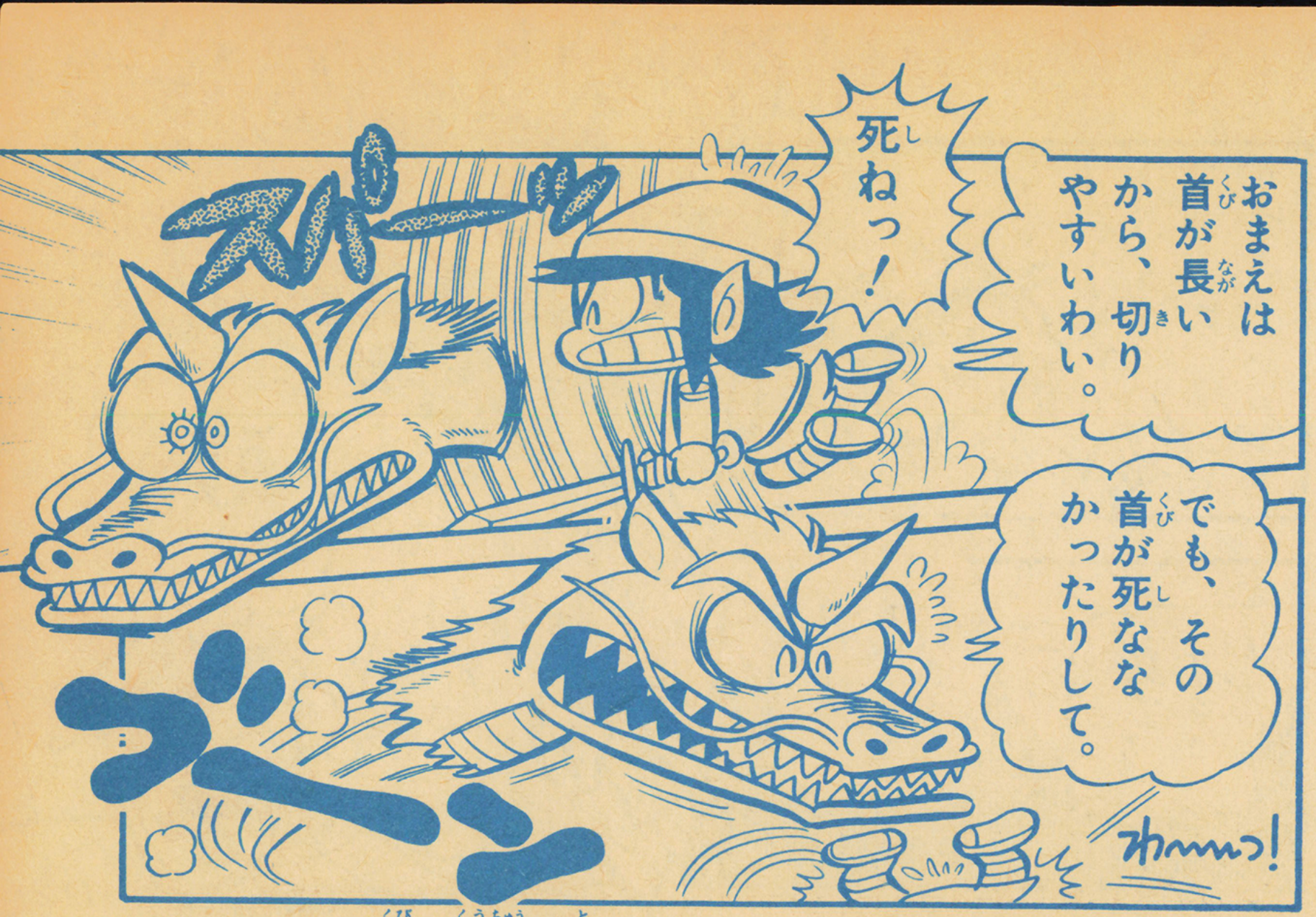


★テスチタートは、手を1本とられるごとにスピードが速くなる。

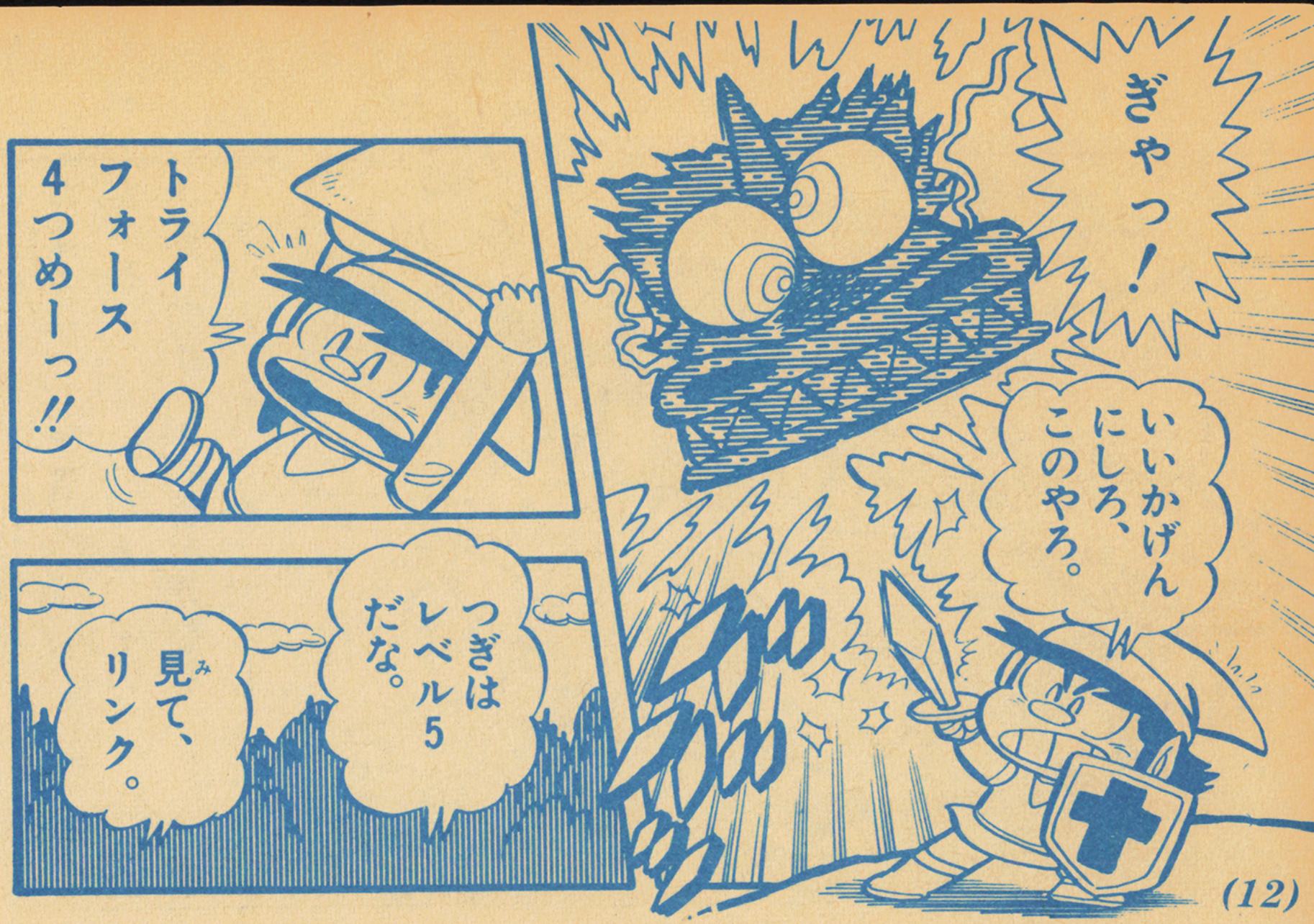

この手がなければただのアホだ!!
ダダーン
いて〜っ。アホになってしまったわ。
3つめとったぞ。
さあつぎはレベル4よ。



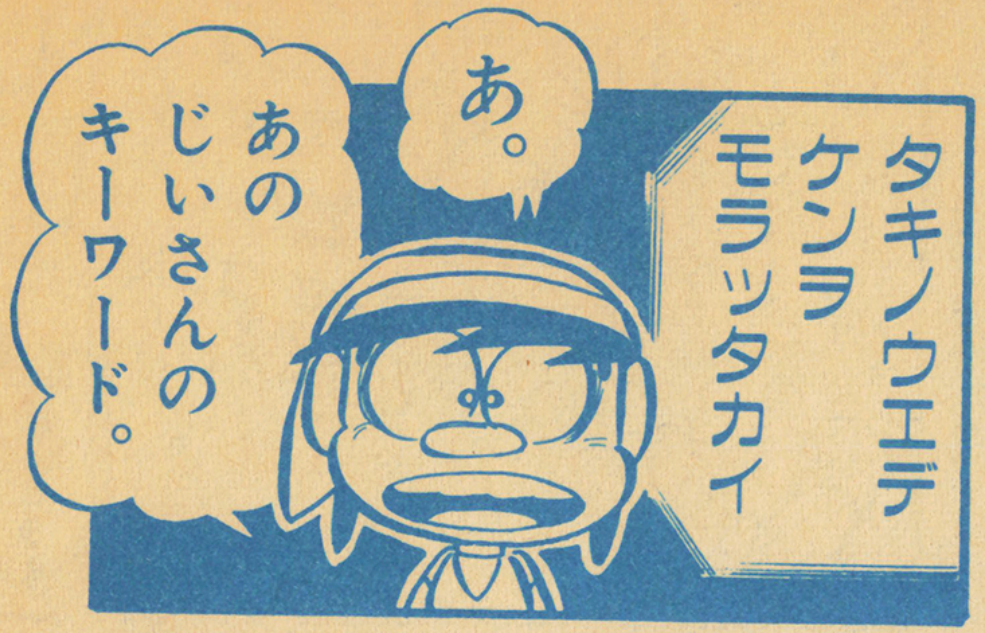
★イカダはレベル3の地下室で手に入れておこう。

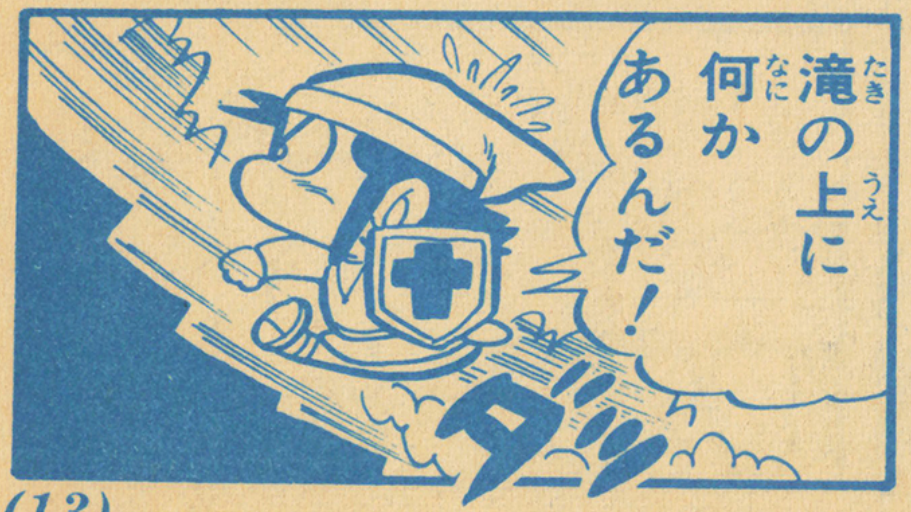


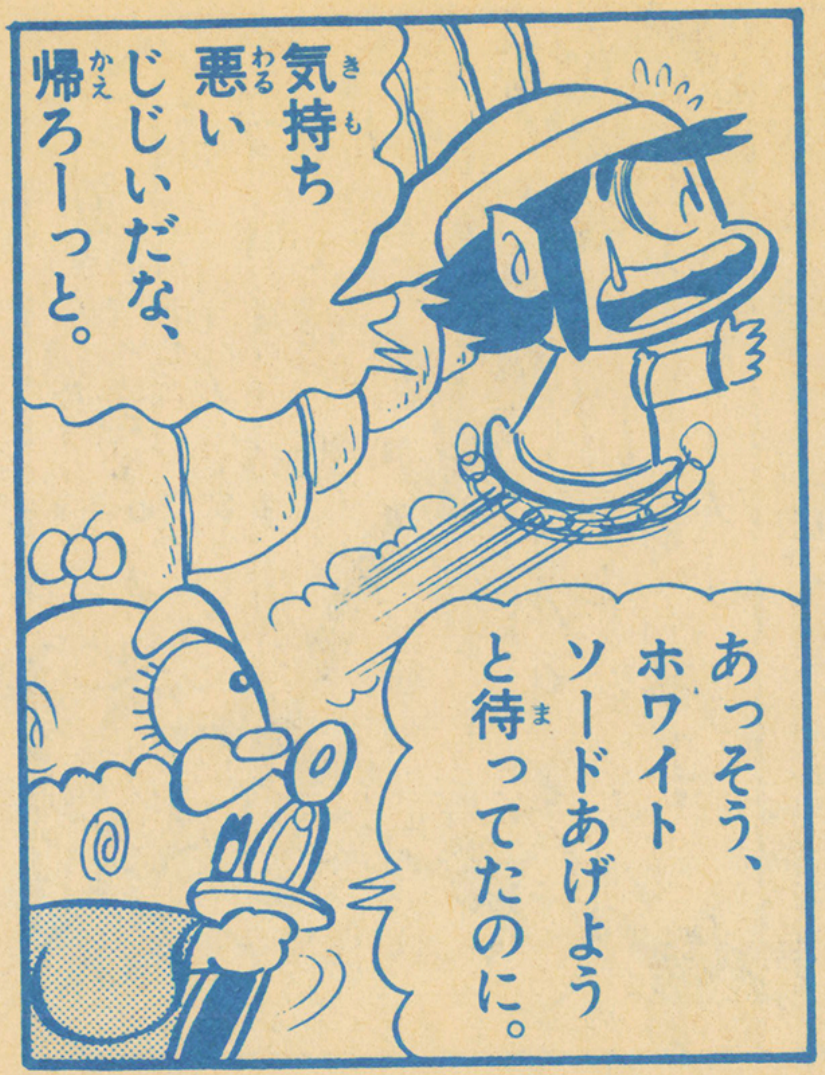
★グリオークの首は空中を飛びまわる。ぶつかるとあぶないぞ！

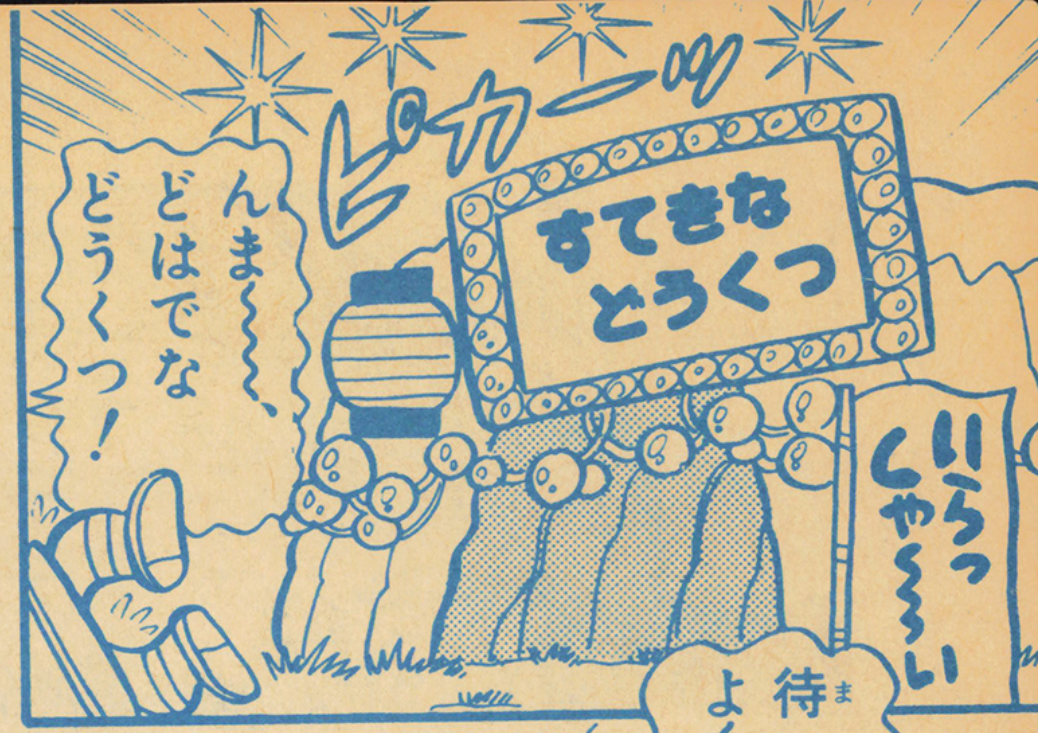

ぎゃっ！
いいかげんにしろ、このやろ。
トライフォース4つめーっ!!
つぎはレベル5だな。
見て、リンク。

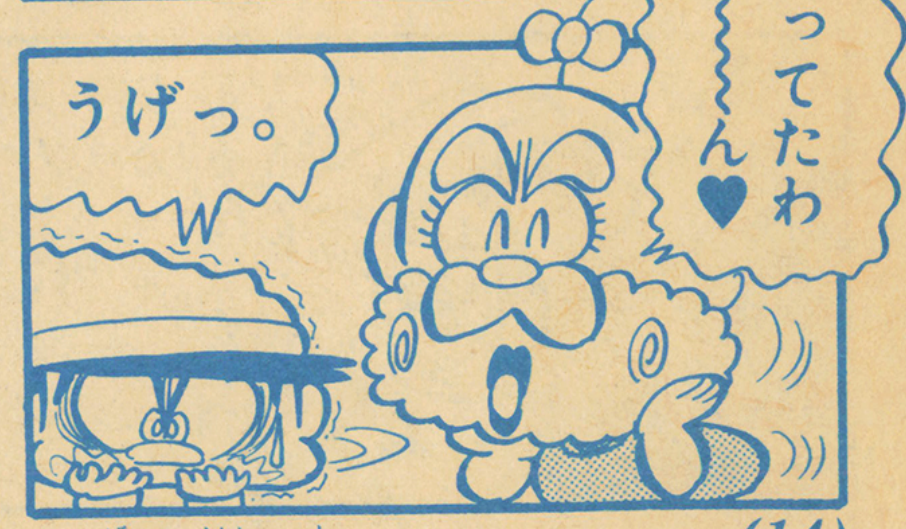
ごごごごーー
滝よ！
滝？


タキノウエデ
ケンヲ
モラッタカイ
あ。
あの
じいさんの
キーワード。


滝の上に
何か
あるんだ！
ダッ







★ホワイトソードは、ふつうのソードの2倍の力を持っている。

わーっ、すてきなおじいさま。どうもありがとう！

パッ

調子のいいやつめ。

ホワイトソードを手に入れたリンクは、デグドガをたおし

5つめのトライフォースも手に入れた！

しかし、そのリンクを待っていたのは…。

くそ〜〜〜、いくら進んでも同じ所へ出てしまう。

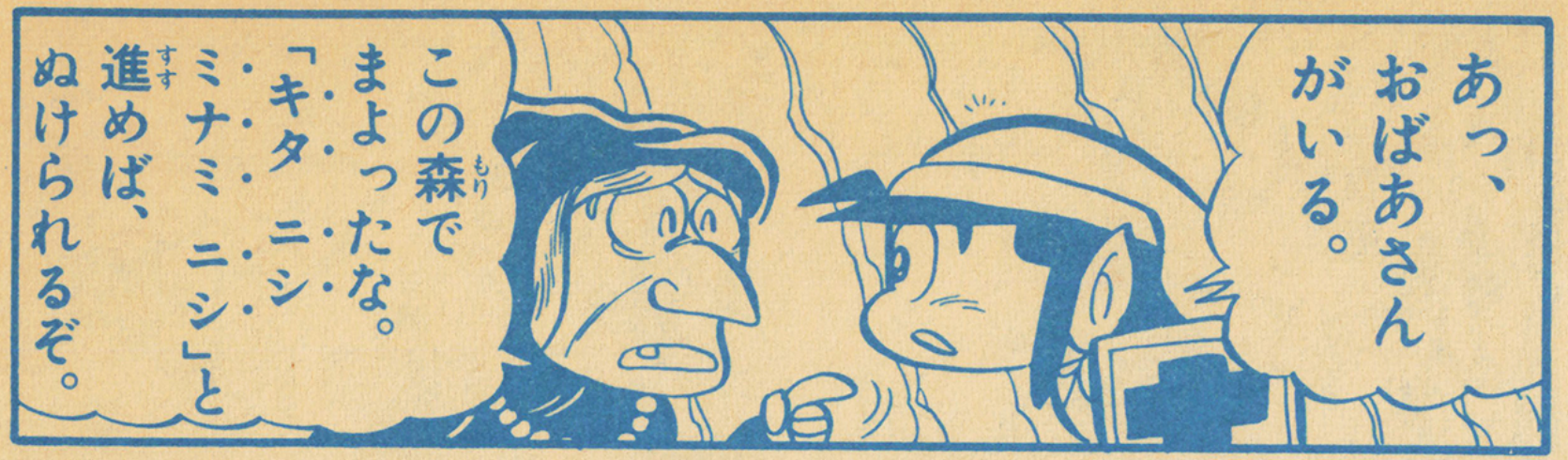
ここはまよいの森よ。

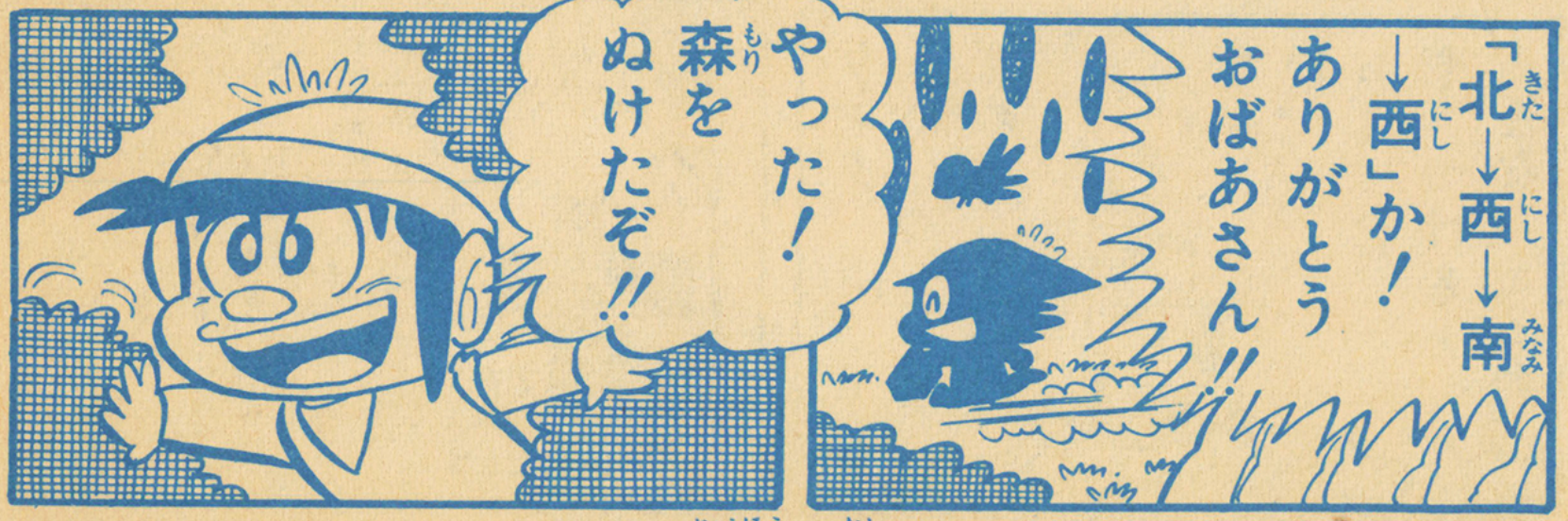
いったい、どう進めばいいんだ!?

わたしにもわからない。

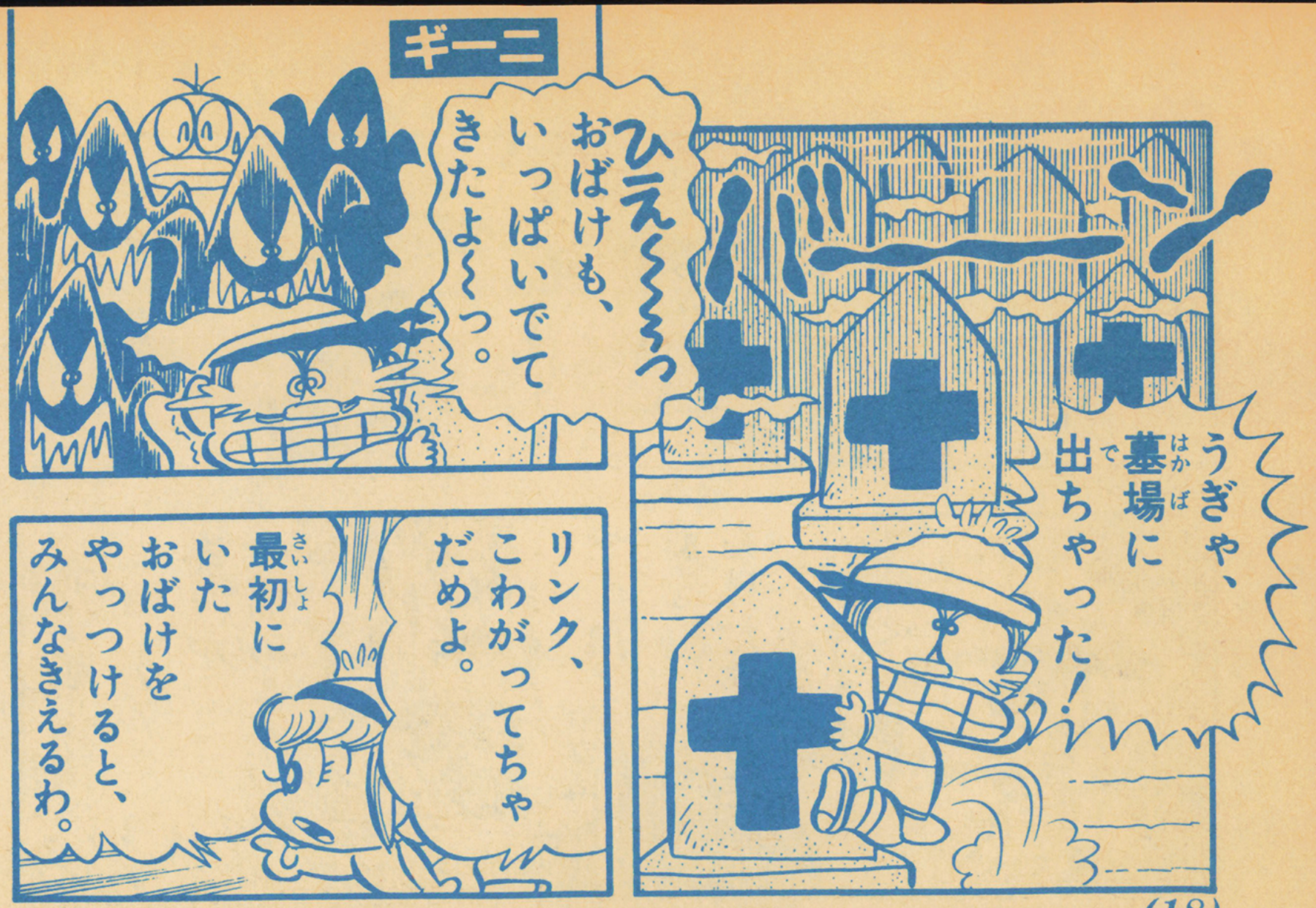
あのどうくつで、少し休もう。

★まよいの森にも、強い敵がひそんでいるよ。



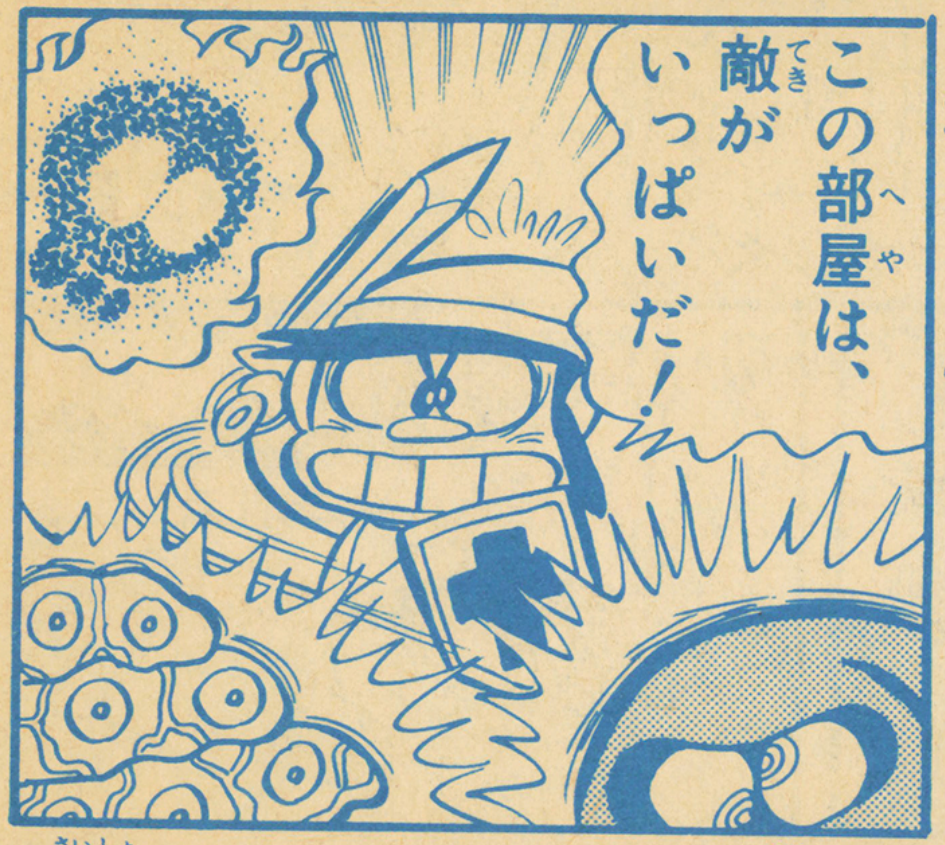


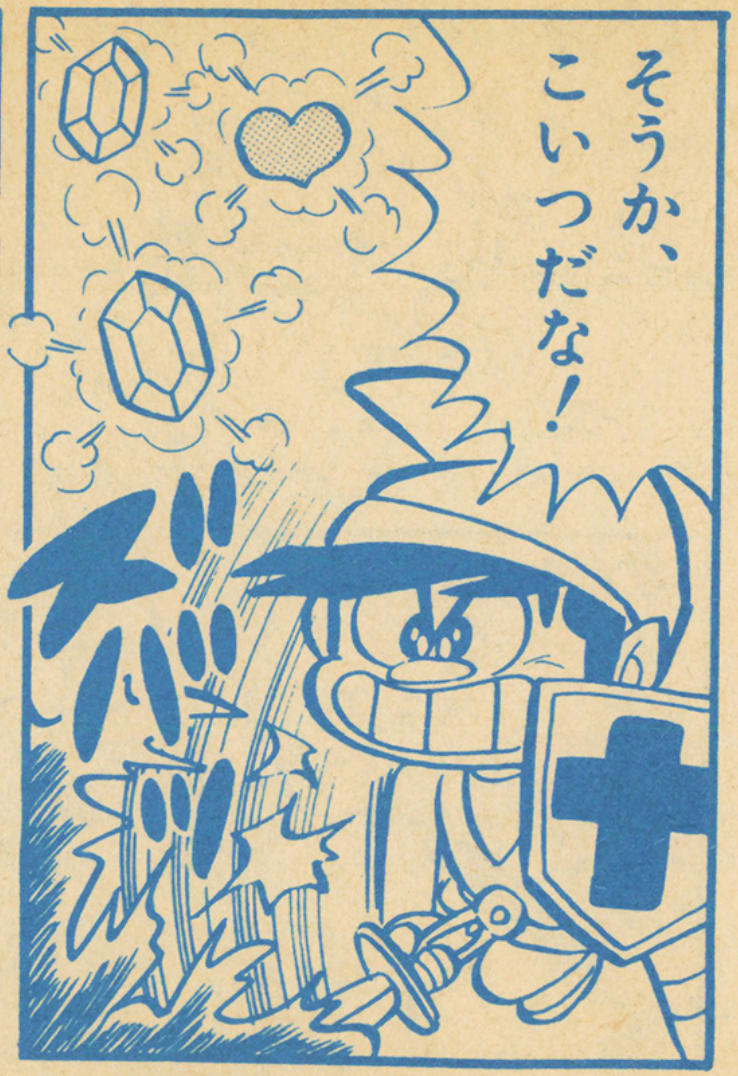
★ここのばあさんは、ただでは情報を教えてくれない。



★墓石にさわるとギーニがどんどんでてくるぞ。

そしてレベル6の迷宮へ！





★最初にいたギーニをやっつけると、残りはルビーやハートになる。

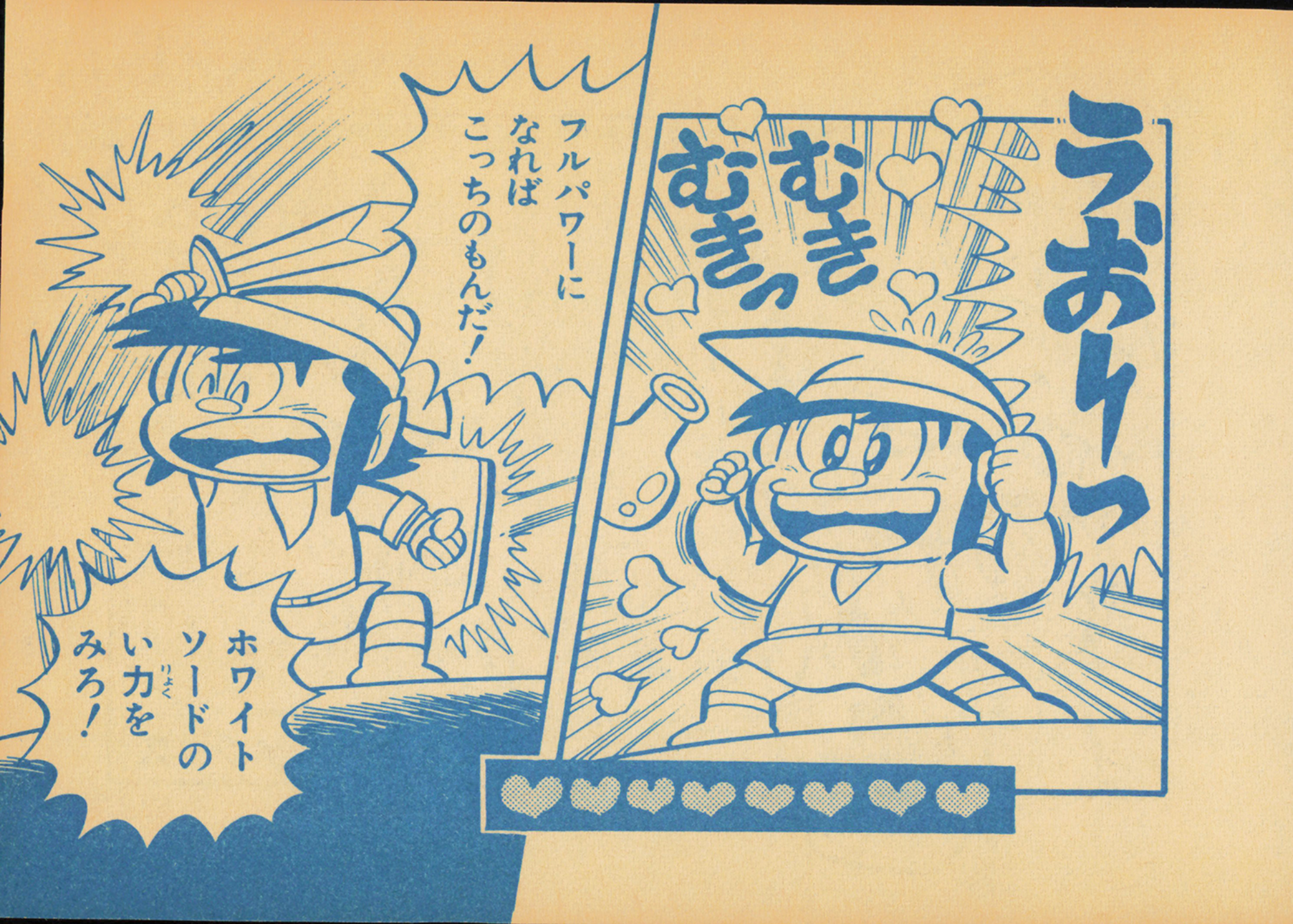
じゅ文をかけてやる。うりゃ!!

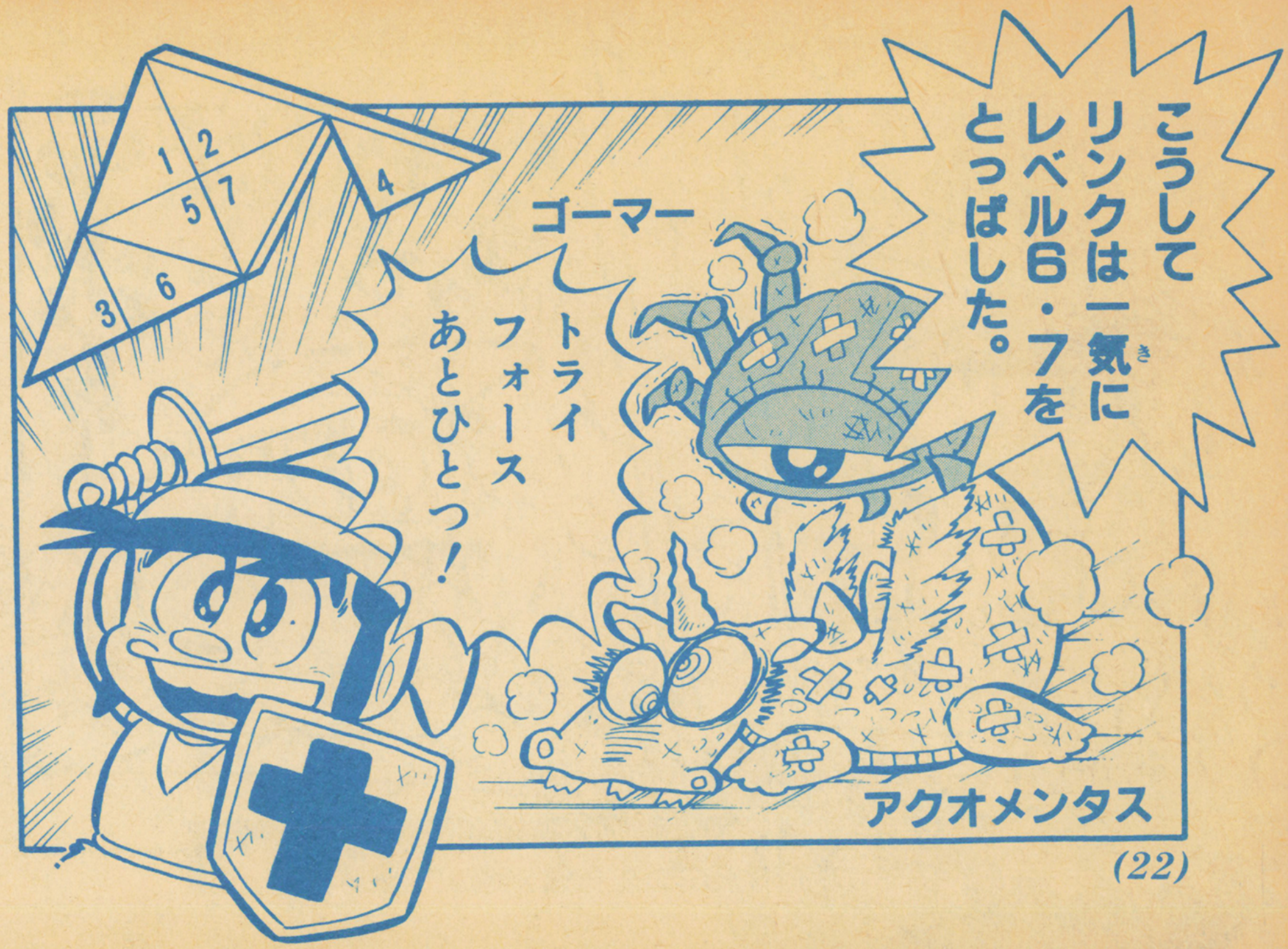
ウィズローブ

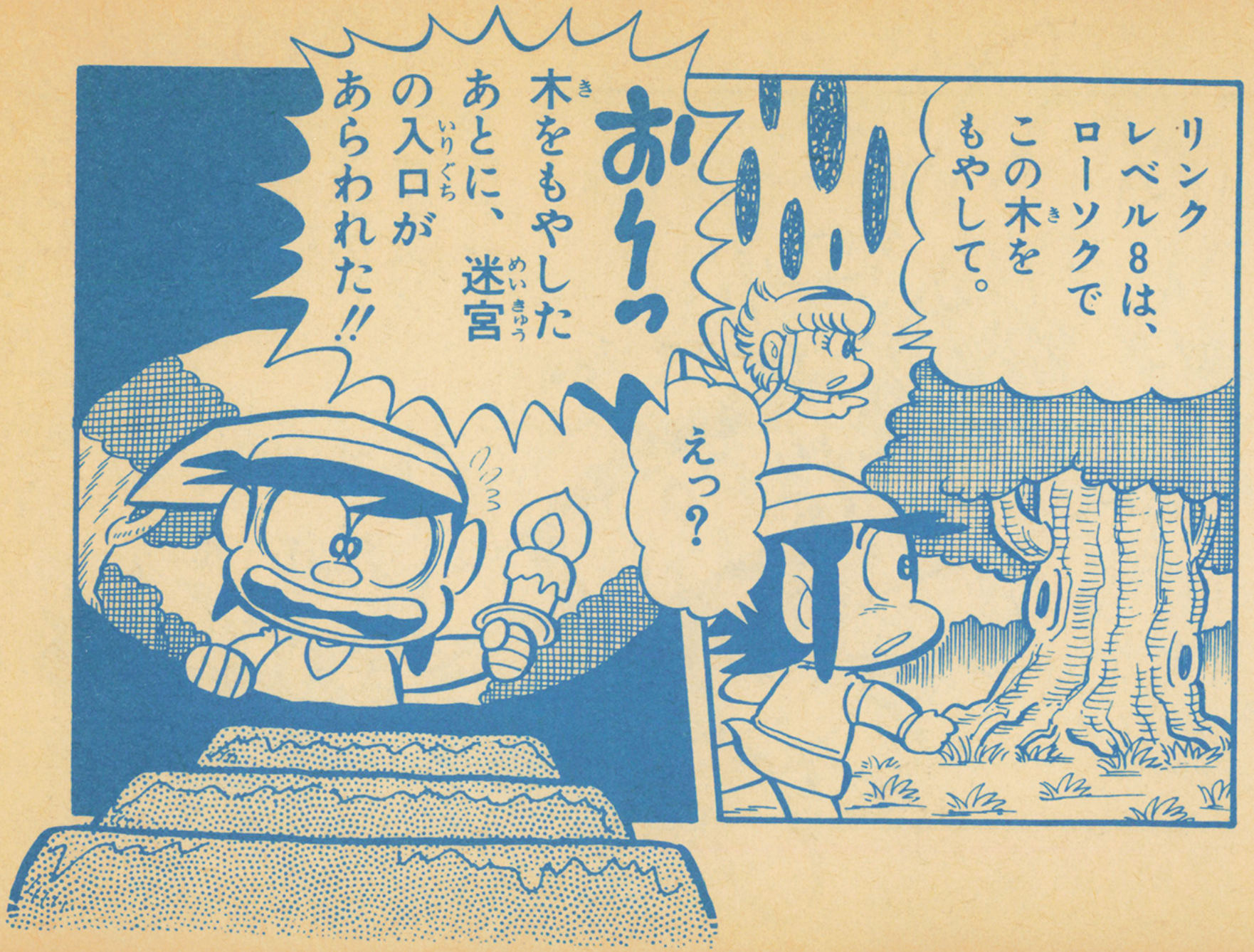
ぐわぁぁぁ

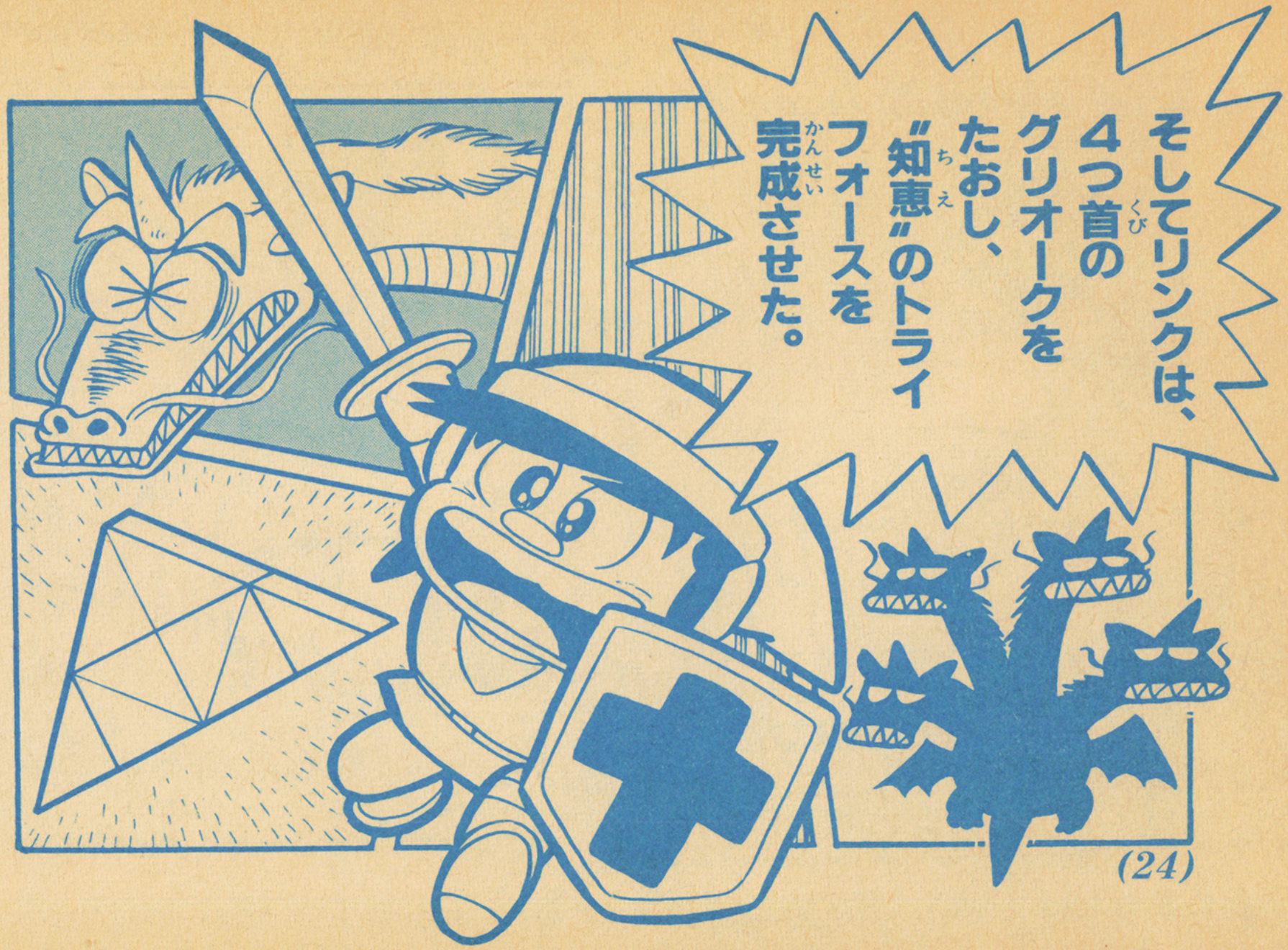
だみだ、パワーが切れる。

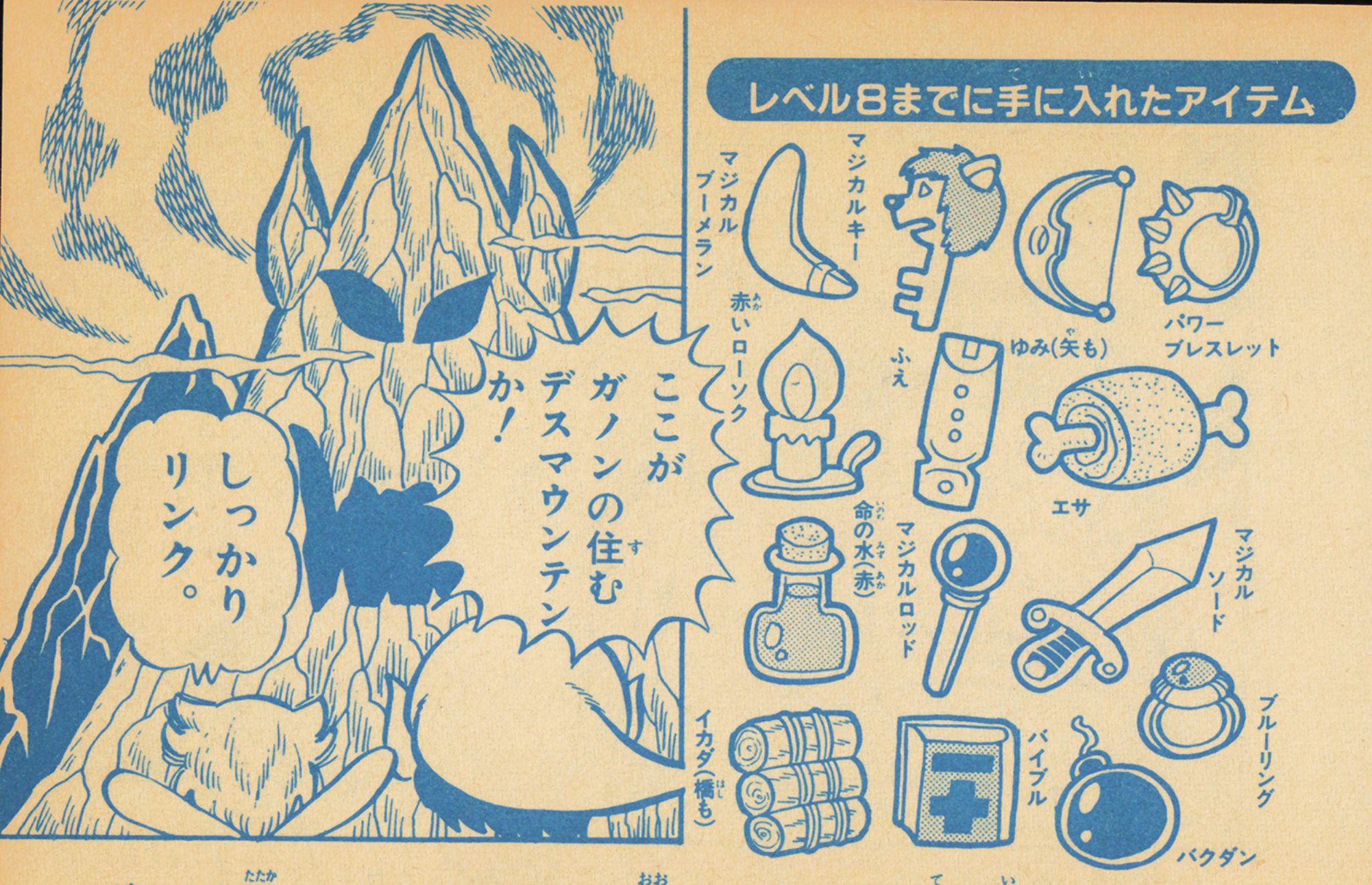
リンク。命の水をのんで!


うおりゃっ
むきむきっ
フルパワーになればこっちのもんだ！
ホワイトソードのい力をみろ！

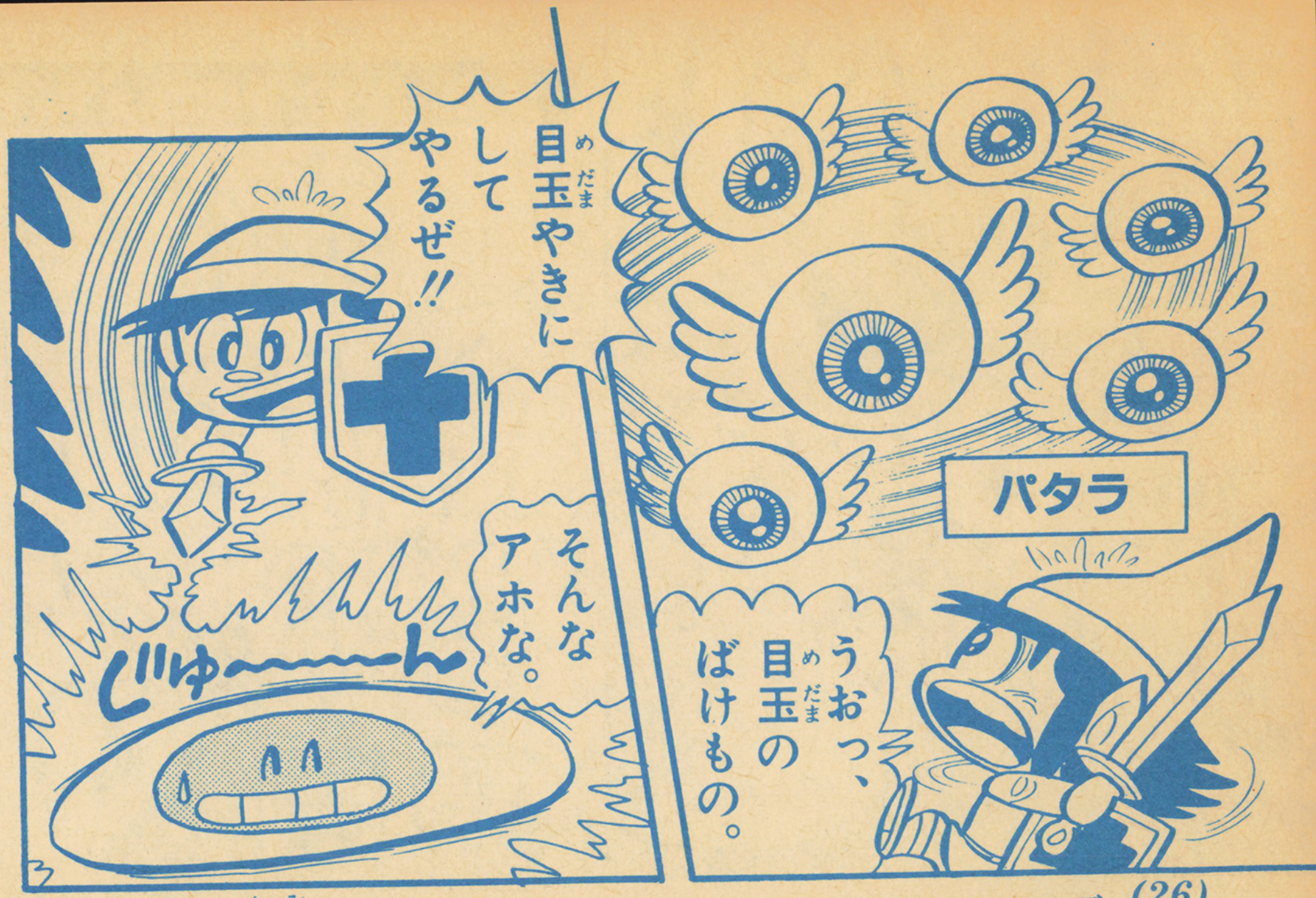

こうして
リンクは一気に
レベル6・7を
とっぱした。
ゴーマー
トライ
フォース
あとひとつ！
アクオメンタス


リンクレベル8は、ローソクでこの木をもやして。
えっ？
おりゃっ
木をもやしたあとに、迷宮の入口があらわれた!!

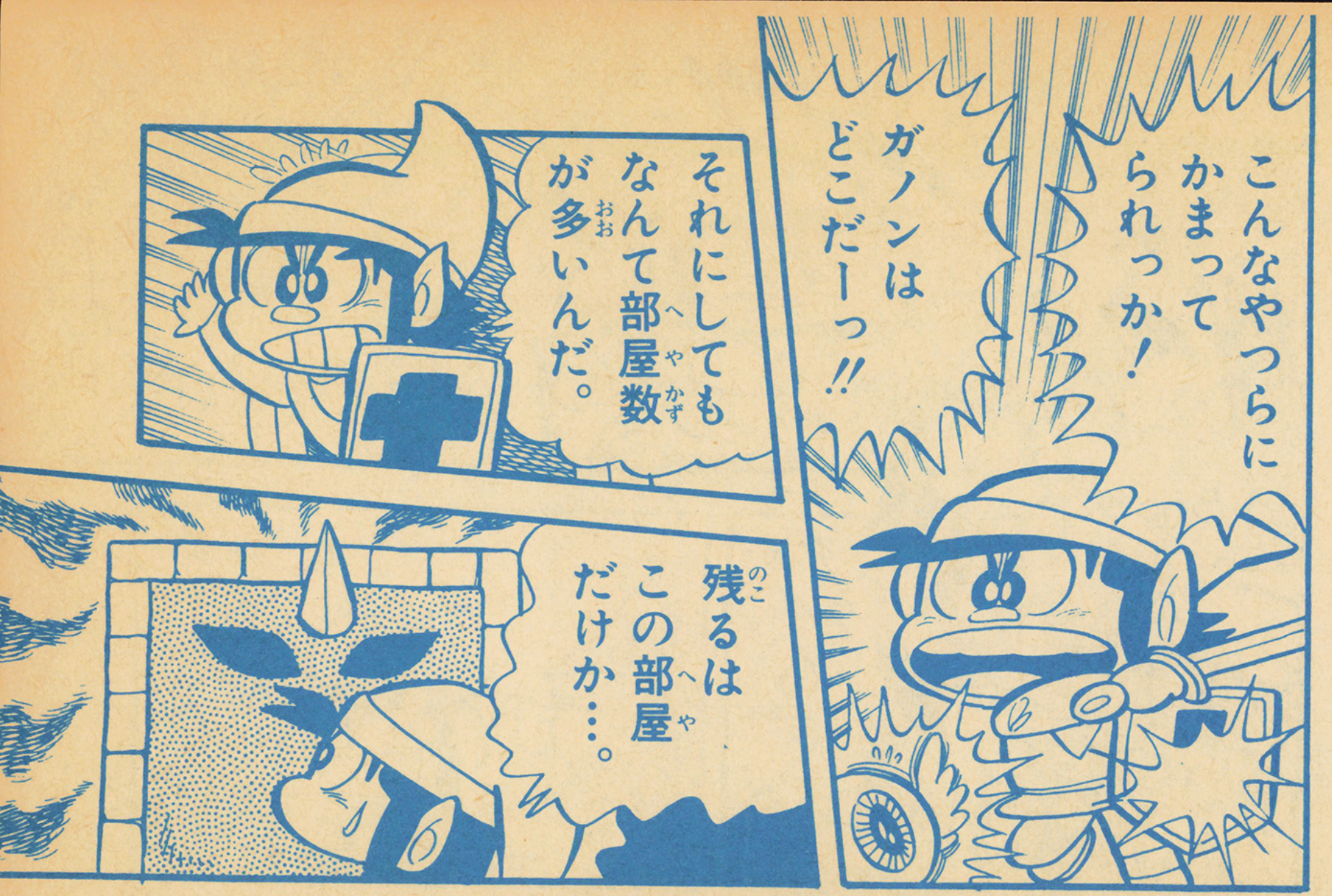

そしてリンクは、
4つ首の
グリオークを
たおし、
"知恵"のトライ
フォースを
完成させた。



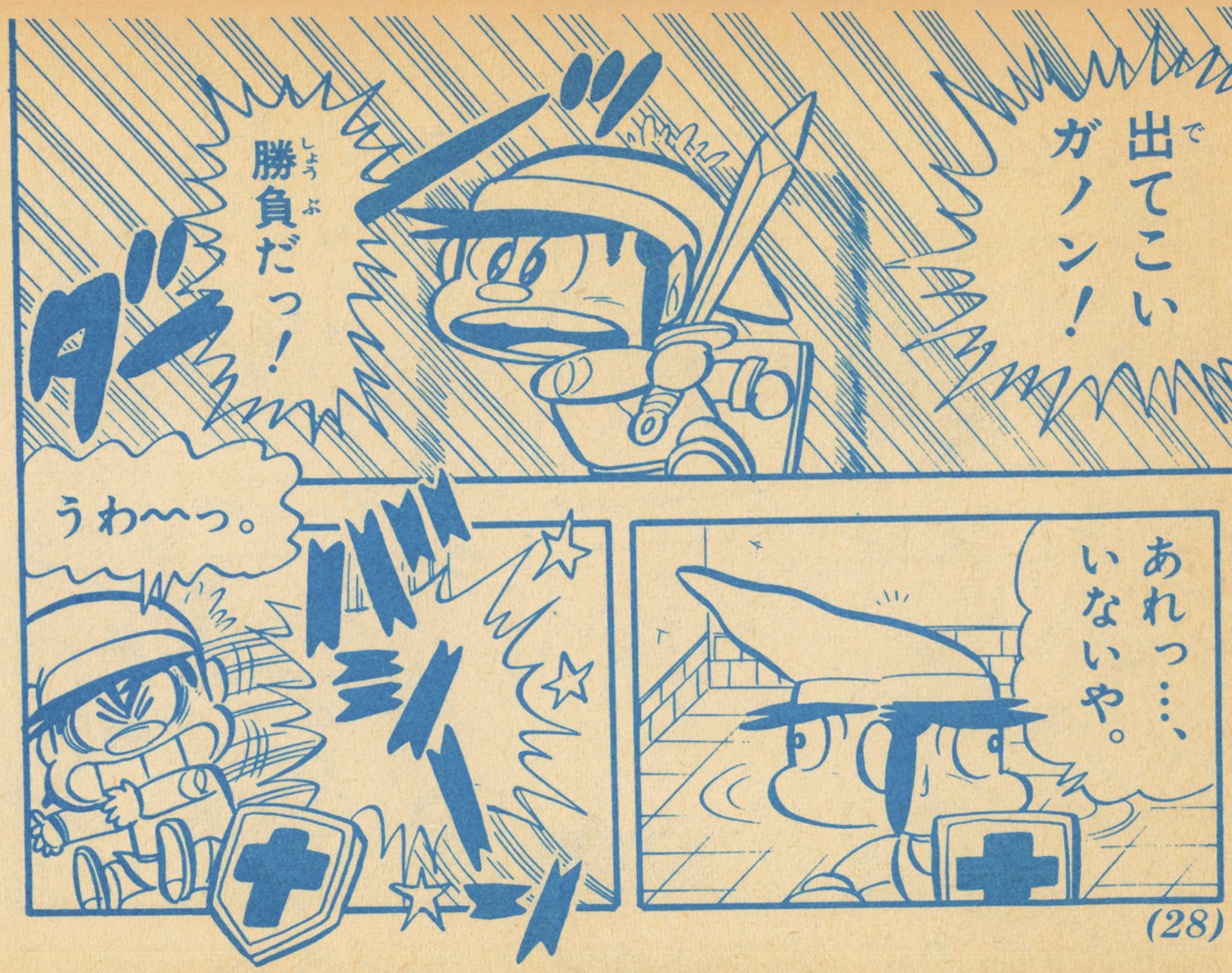
★ガノンと戦うまでに、できるだけ多くのアイテムを手に入れておこう。



★パタラは、2種類のフォーメーションで、こうげきをしかけてくるぞ！



★レベル９には、かくし部屋もたくさんあるから気をつけろ。


出てこいガノン！
勝負だっ！
ダッ
うわ～っ。
ドシャー
あれっ…、いないや。

ドカ!!

ぎえ〜っ。

バシッ

ガノンのやつ、すがたが見えないのか。

よ〜しそれなら。

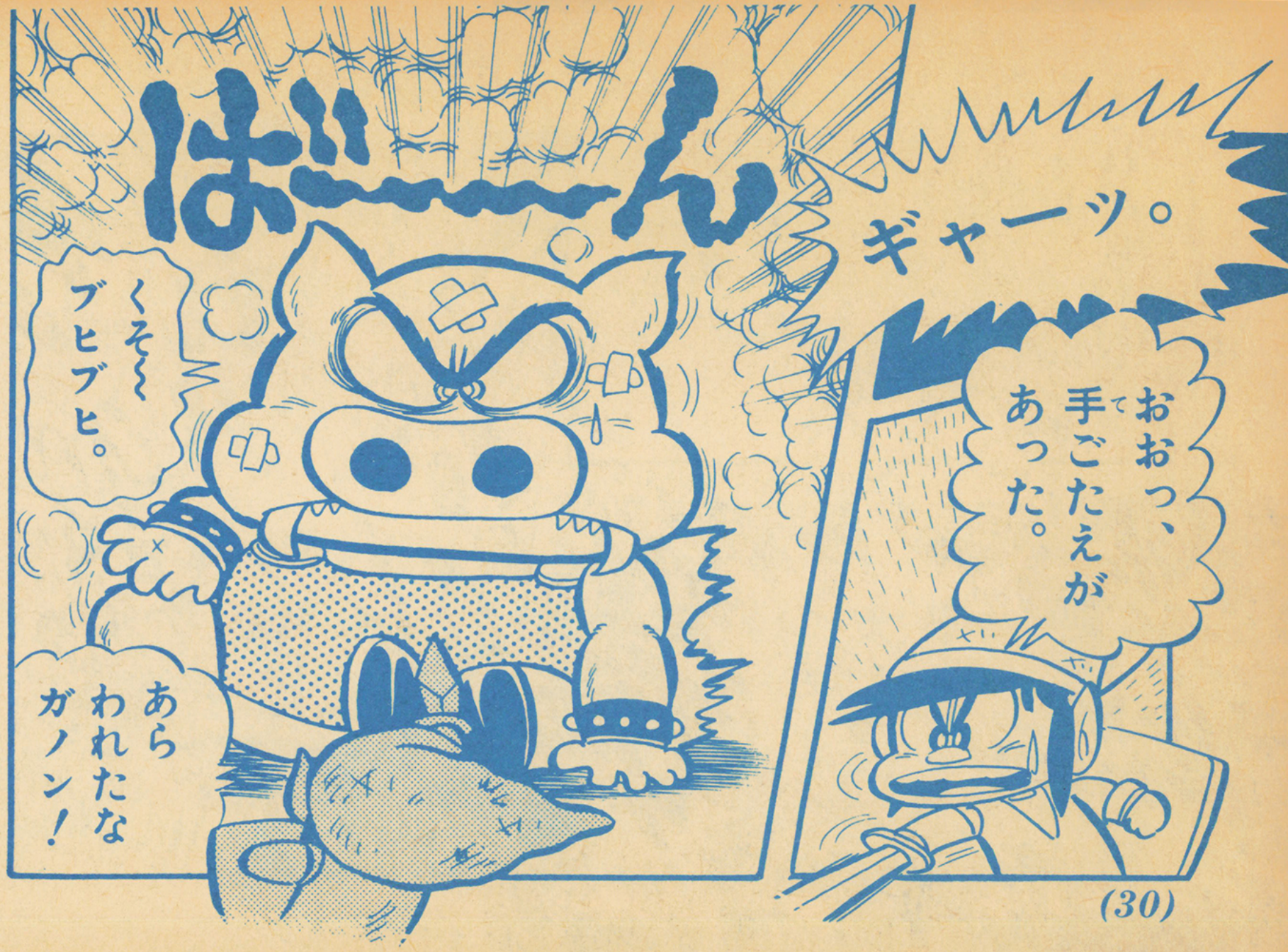
つきまくってやるっ！

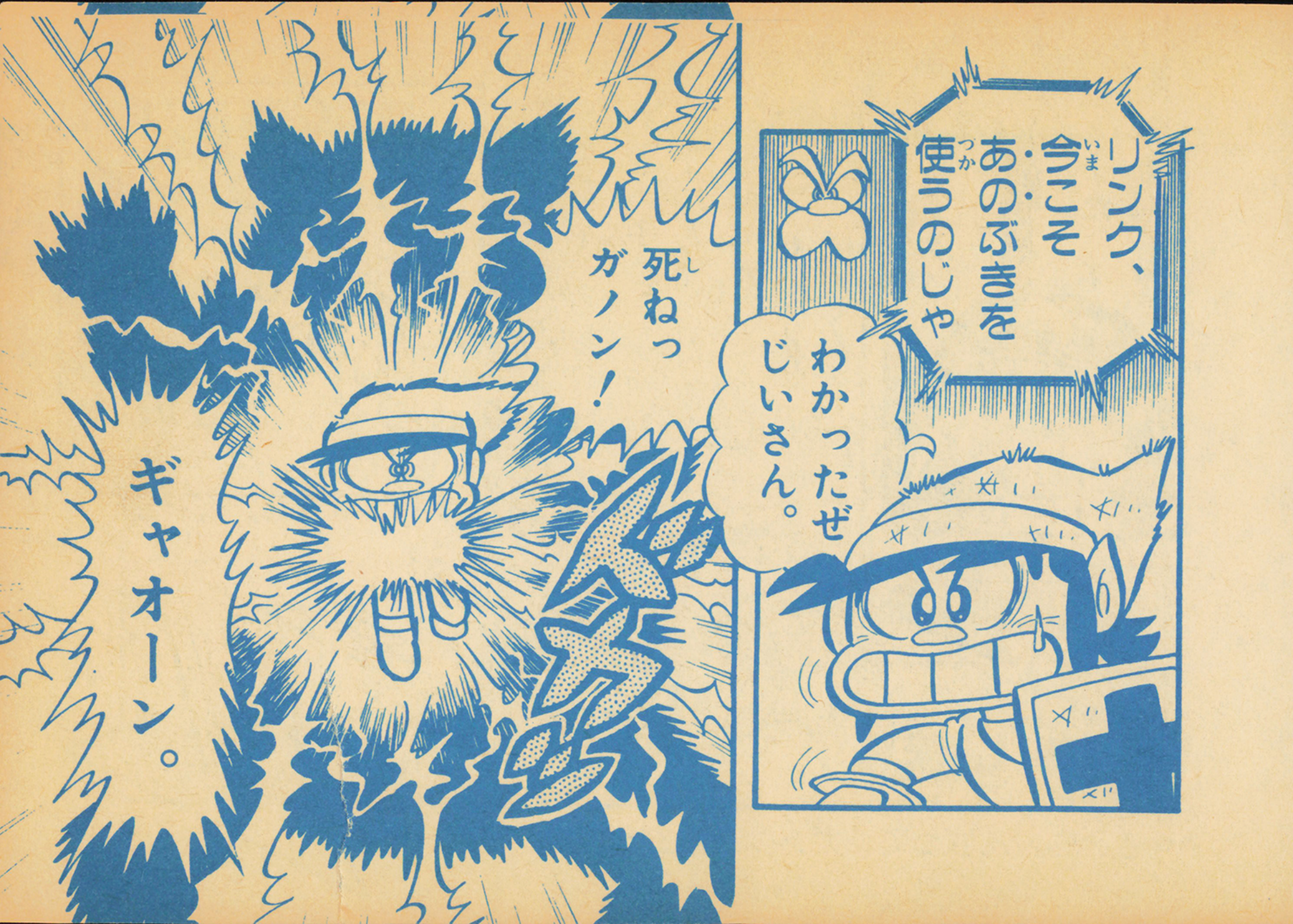
ザッ

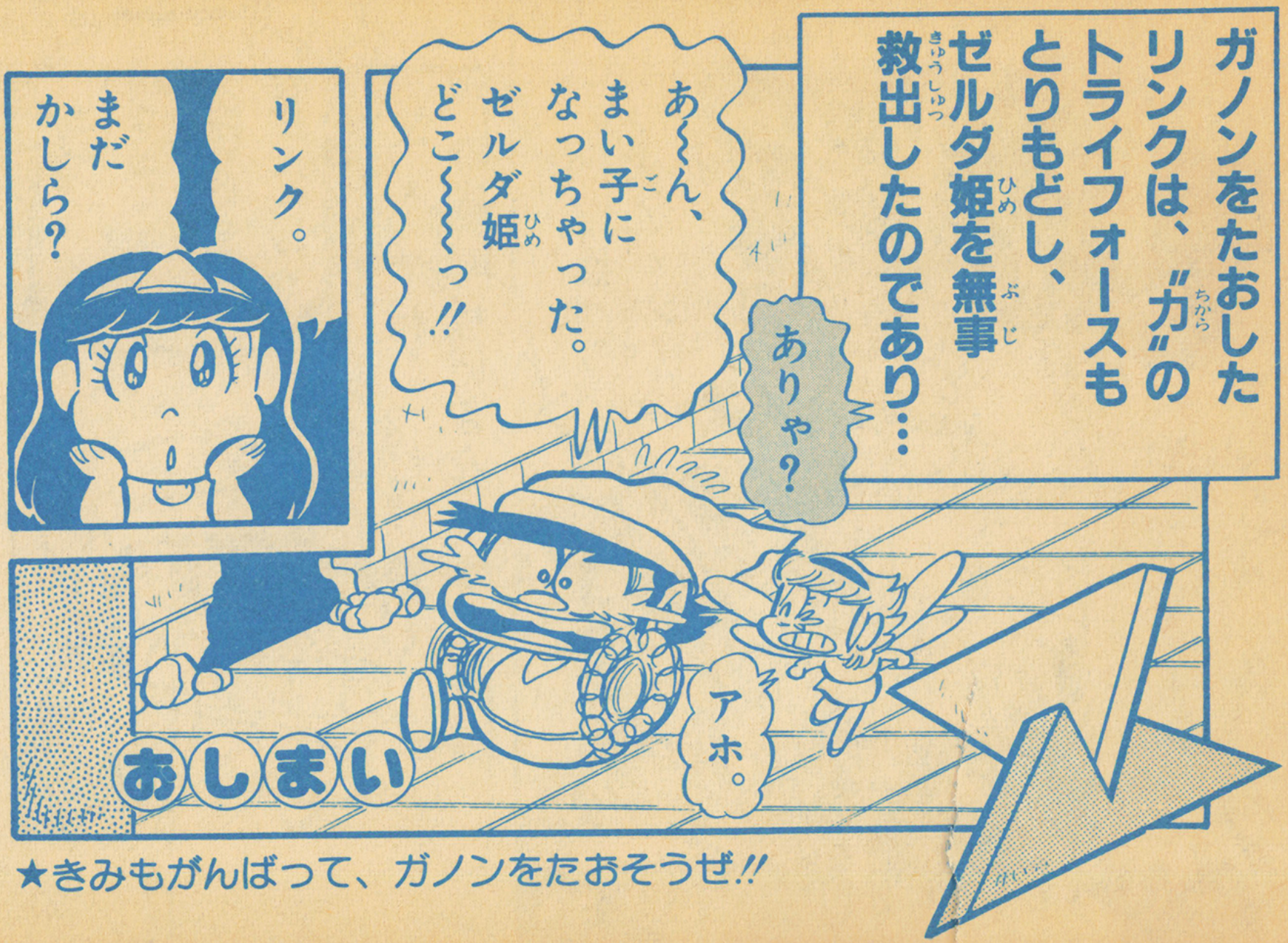
ザッ

ザッ

ザッ

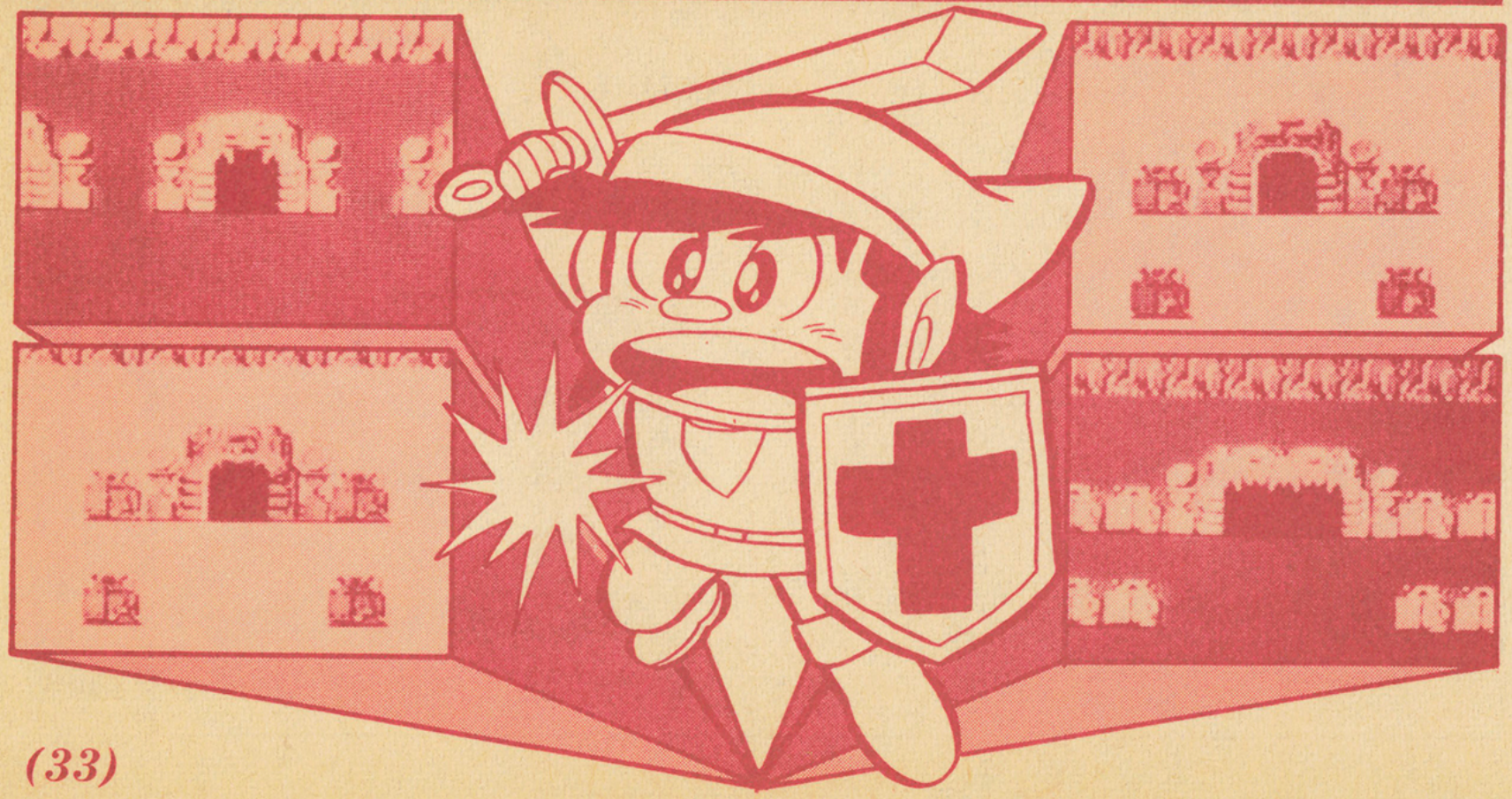

ばーん
くそ～ブヒブヒ。
あらわれたなガノン！
ギャーッ。
おおっ、手ごたえがあった。


リンク、今こそあのぶきを使うのじゃ
わかったぜじいさん。
死ねっガノン！
ギャオーン。



★きみもがんばって、ガノンをたおそうぜ!!

ゼルダの伝説（でんせつ） 地下迷宮（ちかめいきゅう）のすべて

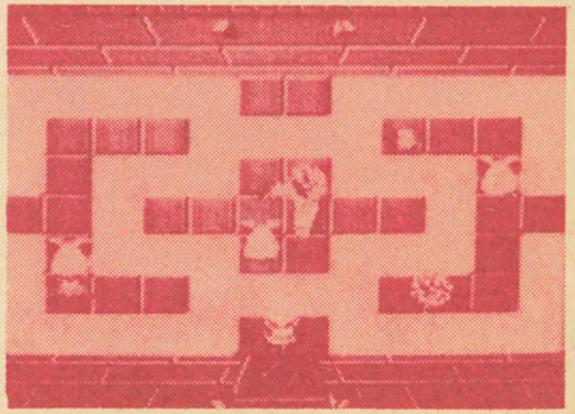


みりょくの世界 地下迷宮

ゼルダの伝説では、主人公のリンクが8つの地下迷宮にかくされたトライフォースのはへんを集める。そして9つめの迷宮で、てきの親玉をたおし、ゼルダ姫を助けるのだ。

この地下迷宮はたくさんのへやからできている。へやの合計は二百三十い上、ざっと地上の二ばいの面積になる。出てくるてきのしゅるいや数も、地上よりずっと多い。地下迷宮はこのゲームのポイント、大ぼうけんの世界なのだ。

ここでは1から6までの迷宮のマップをしょうかいするが、ゲームを楽しむためには、できるだけ自分の力でなぞをといてほしい。

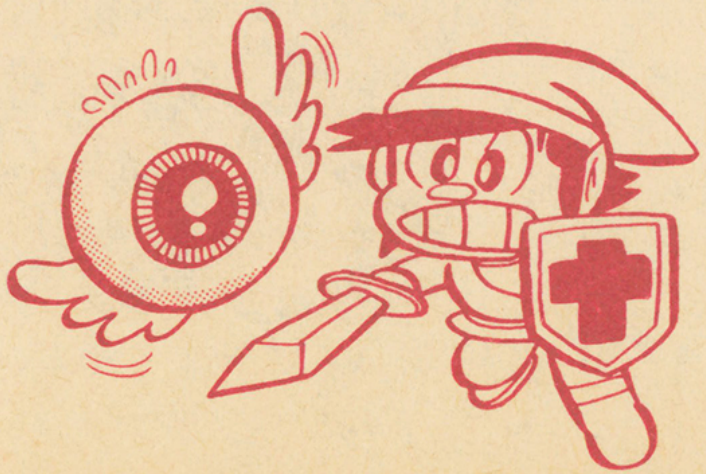


▲つぎつぎとてきが現われる。

地下迷宮をせいはしよう

★レベルじゅんにせめていこう

地下迷宮は1から9まで、レベルを追ってむずかしくなる。またじゅん番にアイテムをとってゆかないと、先へ進めないことが多い。めんどうでも一つずつきちんとじゅんを追ってクリアしよう。

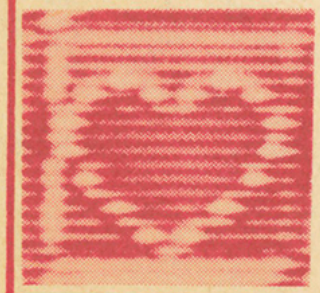


★リンクをパワーアップしよう

地下迷宮では、リンクの前に現われるてきはしだいに強くなってくる。これをたおすために、リンクもパワーアップしなければならない。

①生命力をアップ

リンクがやられにくくなるように、いのちのうつわを取って、生

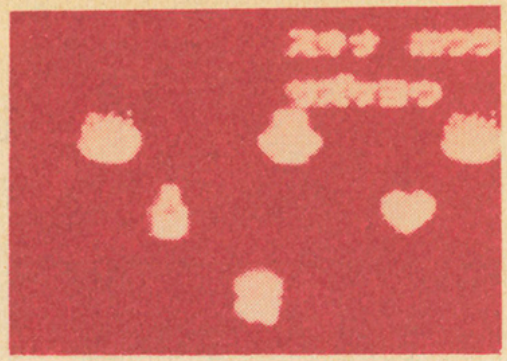


★レベル5でフエを取ってしまえば、海につき出たある場所でフエをふくたびに、16こまでいのちのうつわがふやせるぞ。

命力を強くしてやろう。

リンクが最初から持っているハートは3つだが、1から8の迷宮でトライフォースを守る強いてきをたおすと、一つずついのちのうつわが出る。

このほかに海の上で2つ、地上で3つのいのちのうつわを取ることができる。本誌10ページのマップを見てさがそう。ハートは最大16こにもなるぞ。

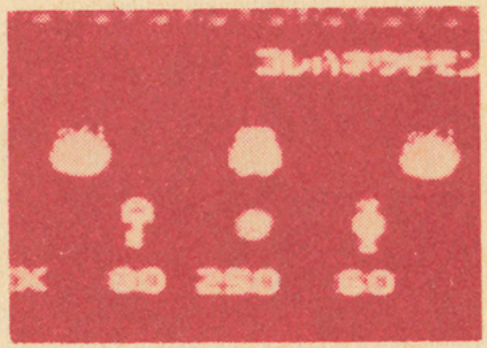


▲こういう時はぜったいいのちのうつわをとれ。

②ぼうぎょ力をアップ

マジカルシールドを買えば、ゾーラのこうげきなんか平気になる。

ブルーリングは高いが、てきから受けるダメージが半分になるからぜったい買うこと。



▲250ルピーもするが、べんりなブルーリング。

③こうげき力をアップ

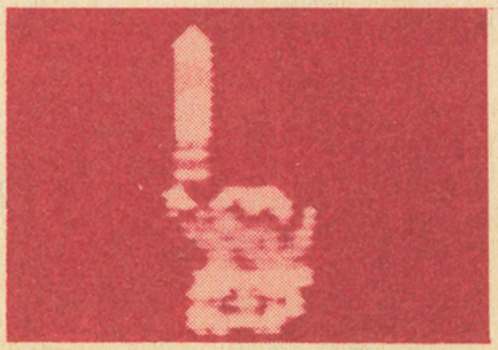
迷宮のアイテムはかならず取ろう。そのたびにリンクはパワーアップする。矢とクスリも買っておくとよい。

ホワイトソードはだ

い2、マジカルソードはだい5の迷宮をクリアしないと取れないぞ。

④ルピーをためろ

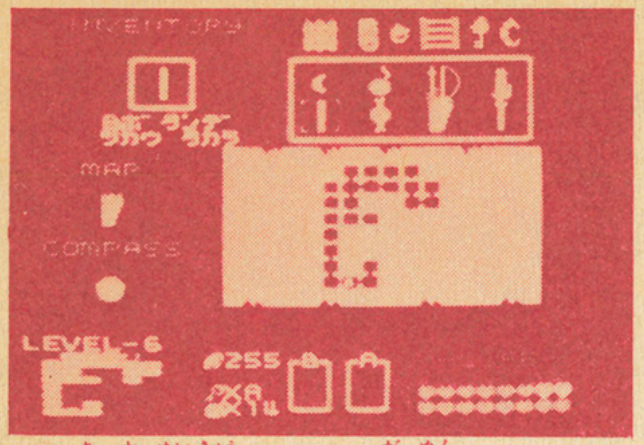
ぶきを買うには、たくさんのお金がいる。ルピーをためよう。



▲最強のけんマジカルソードを取ろう。

★迷宮にはひみつがいっぱい

迷宮でマップとコンパスを取ると、地図が出て、トライフォースのありかがわかる。



▲地下迷宮のサブ画面。

しかし、この地図が迷宮のすべてではない。かくしべやもあるのだ。次のことをよくおぼえておこう。

①へやのかべには、バクダンであなのあくところもある。

②へやにある石をおしてみると、シャッターが開いたり、かくしかいだんが現われたりすることがある。

LEVEL-1 イーグル

★★★ ★★★

むずかしさ 1

数が多いほどむずかしい

地下迷宮がどんなところか知るのにちょうどよい、やさしい迷宮だ。弱いままリンクでもトライフォースは取れるが、ブルーリングとマジックシールドがあれば、楽にクリアできる。

●迷宮にあるアイテム

これを取って矢を買えば使える。

迷宮の地図

か	お	え	う	い	あ	
						1
						2
	ⓣ 弓	ⓖ×3 ⓚ				3
		ⓢ×3 ⓚ		ⓐ×1	▲ トライフォース	4
オカネガナクナレバヤハツカエナイ	ⓖ×3	ⓖ×5 ☆	ⓖ×3	ⓤ ⓚ		5
	ⓚ×6	ⓢ×5 ⓚ	ⓚ×8 ★			6
		ⓢ×3				7
	ⓚ×3 ⓚ	入口 ▼	ⓢ×5 ⓚ			8

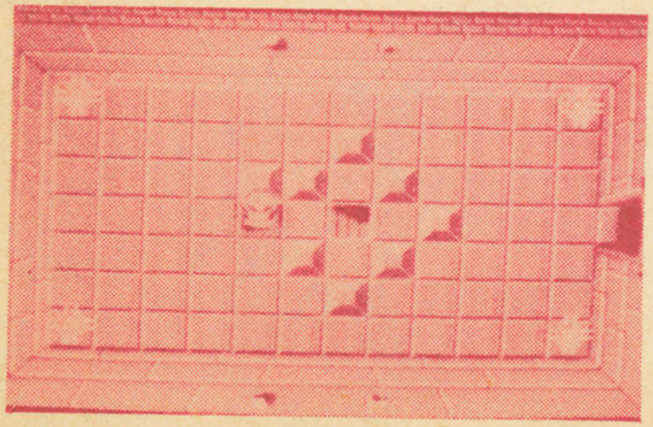
ⓚキース　ⓢスタルフォス　ⓖゲル　ⓖゴーリア　ⓚかぎ　ⓣトラップ
ⓤウォールマスター　ⓐアクオメンタス　★コンパス　☆地図

この迷宮のポイント

①右の地図で、たてのお、横の3にあたるへや（これいご、お一3と書く）には弓があるが、入口では立ちどまらずにすっと入ること。上下のトラップは、おびき出しておいて、もどる時に通りぬけると安全だ。

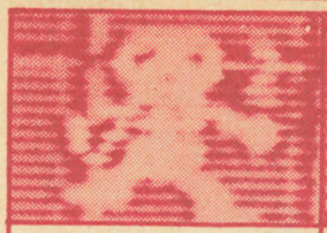
一番左の石はおせば動く。

②い一4のへやにいるアクオメンタスは、火の間をくぐって、けんで何回もさせ。

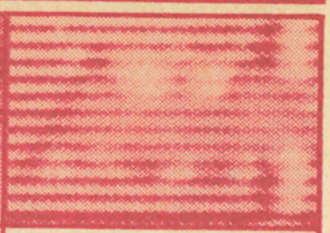


お一3のへや。

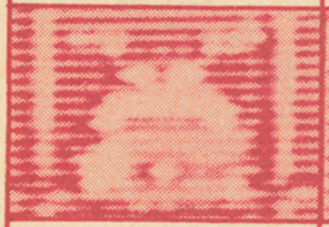
●新登場のてき●



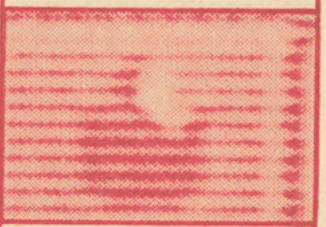
スタルフォス
やや強い



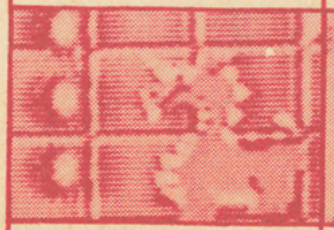
キース
弱いコウモリ



ゴーリア
ブーメランを投げる



ゲル
動きがのろく弱い



アクオメンタス
火の玉をふく

ウォールマスター
つかまるな！

LEVEL-2 ムーン

むずかしさ 2

ちょっとむずかしくなる。ゴーリアは赤のほかに青のが出てくるが、同じしゅるいのてきはいつも青い方が強いから注意。この迷宮ではドドンゴのたおしかたを練習しておこう。

迷宮の地図

か	お	え	う	い	あ	
		▲ トライフォース	㊀×1			1
			㊁×5	ドドンゴハケムリヲキラウ		2
			㊂×8	㊃×5		3
			㊄×2 Ⓚ	㊃×4		4
			㊂×5 Ⓚ	㊁×3 マジカルブーメラン		5
			㊁×5	㊃×5 ☆		6
	㊂×6 Ⓚ	㊂×5	㊂×3	㊃×5 ★		7
		入口 ▼	㊂×5 Ⓚ			8

㊂ロープ　㊄モルドアーム　㊀ドドンゴ　㊃ゲル　㊁ゴーリア
Ⓚかぎ　★コンパス　☆地図

●迷宮にあるアイテム

手のとどかないハートやルピーを取るのにべんり。

この迷宮のポイント

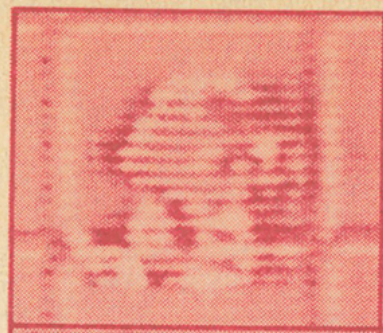
①い－5で、ゴーリアをたおしたあとに出て来るマジカルブーメランを、見落とさず取ろう。

②う－1のドドンゴは、動きまわるだけだから、おちついて戦おう。ふれないように近づき、バクダンをうまくばくはつさせると動きが止まる。このチャンスを

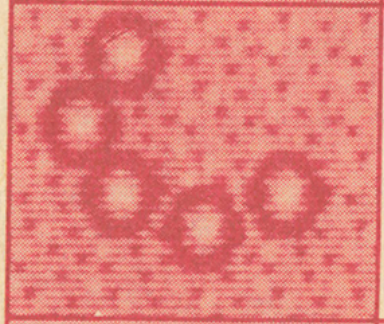
ドドンゴの動きに注意！

のがさずに、けんでつこう。動きをよく見てバクダンをしかけるのがポイントだ。

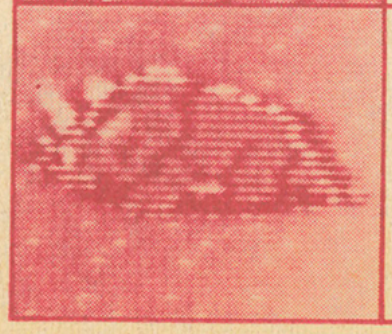
●新登場のてき●



ロープ
たて横の線にならぶと、とびかかってくる。



モルドアーム
玉をひとつずつつぶしてたおそう。

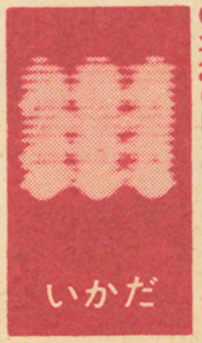


ドドンゴ
バクダンで止めて、すばやくけんでつこう。

LEVEL-3 マンジ

レベル2をクリアしたら、たきの上のおじいさんからホワイトソードをかならずもらっておこう。暗いへやはロウソクで明るくすること。ここでいかだを取らねば、レベル4に行けない。

●迷宮にあるアイテム



はしけから海に出るのに使う。

むずかしさ 3

迷宮の地図

か	お	え	う	い	あ	
						1
						2
	Ⓚ	タキノウエノ ジイサンニ ケンヲモラ ッタカイ				3
		Ⓢ×2		▲ トライフ オース		4
Ⓢ×2 Ⓚ Ⓚ×3 Ⓑ×3	Ⓚ×5	Ⓢ×3 Ⓚ	Ⓢ×2 ☆	Ⓣ×1		5
Ⓣ×5	Ⓚ×4 ★	Ⓣ×3	Ⓣ×3	Ⓢ×2 Ⓑ×3 Ⓚ×3		6
Ⓣ×8 いかだ		Ⓢ×5 Ⓚ				7
		Ⓢ×6 Ⓚ	入口 ▼			8

Ⓢゾル　Ⓣタートナック　Ⓑバブル　Ⓣテスチタート　Ⓚキース
Ⓚかぎ　★コンパス　☆地図

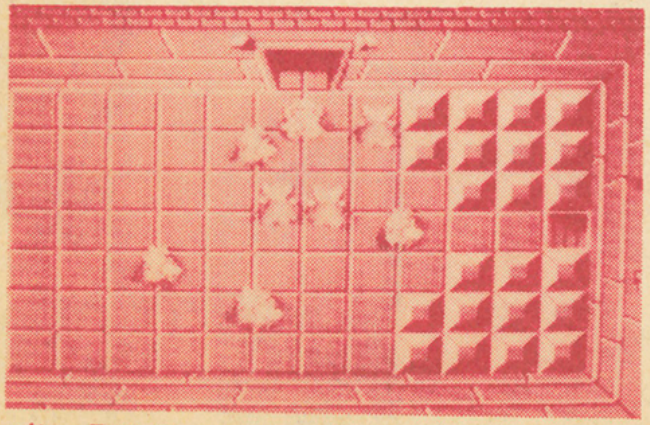
この迷宮のポイント

①か—6のタートナックは強てきだ。正面からのこうげきはきかない。ハートを赤くするクスリを持った方がよいかもしれない。

②か—7のタートナックは、間をすりぬけてかいだんへとびこんだ方がよい。

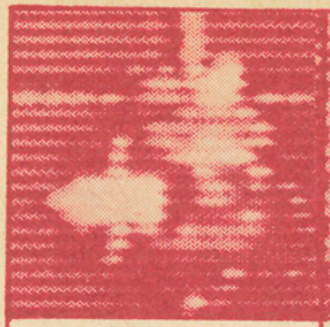
③いかだを取ったら、海にうかぶ島のどうくつでハートを一つふやせるぞ。

④テスチタートは、バクダンもよくきく。

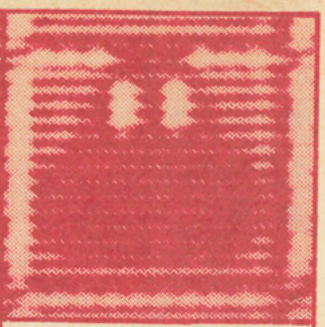


か—7のタートナック。

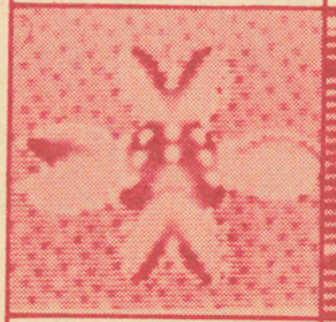
●新登場のてき●



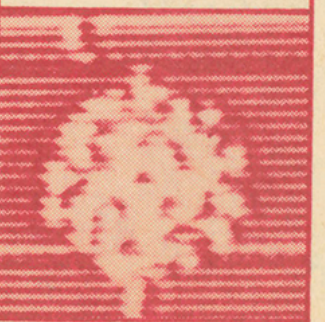
タートナック
横かうしろからやっつける。



ゾル
動きがおそくて弱い。



テスチタート
やっつけると、うでがとれる。



バブル
さわるとしばらく剣が使えない。

迷宮の地図

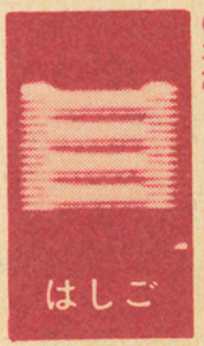
か	お	え	う	い	あ	
	タキノナカニハイレ	Ⓚ	Ⓣ	▲ トライフォース		1
	Ⓣ×1	かくしべや 10ルピー	Ⓘ×5	Ⓖ×1		2
	Ⓘ×4	Ⓖ×5 ☆地図				3
	Ⓑ×2 Ⓘ×3	Ⓘ×5	Ⓑ×2 Ⓛ×2 Ⓢ×2 はしご			4
	Ⓢ×5 Ⓚ					5
	Ⓘ×5	Ⓚ×8 Ⓚ				6
		Ⓘ×3	Ⓘ×5 ★ コンパス			7
	Ⓚ×8	入口 ▼				8

Ⓘバイア　Ⓛライクライク　Ⓖグリオーク　Ⓚキース　Ⓢソル
Ⓑバブル　Ⓖゲル　Ⓣテスチタート　Ⓣトラップ　Ⓚかぎ

★★★ LEVEL-4 スネイク ★★★

いよいよむずかしくなってくる。しかし、ここではしごを取れば、海の上のいのちのうつわを取れるし、細い川やみぞを渡れるようになる。赤いクスリを持っていく方がよいだろう。

●迷宮にあるアイテム



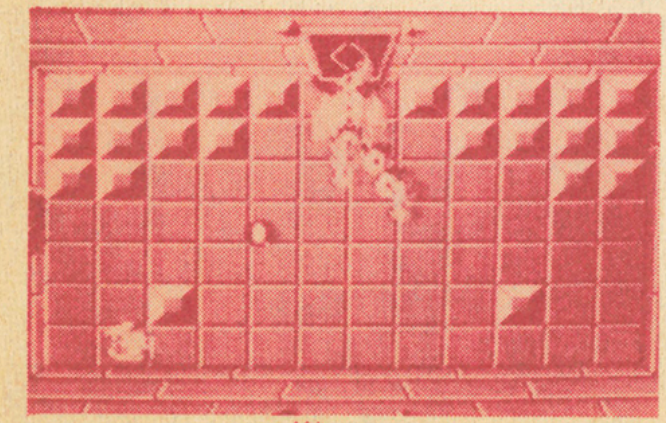
これから先に進むのにぜったいいるものだ。

むずかしさ 5

この迷宮のポイント

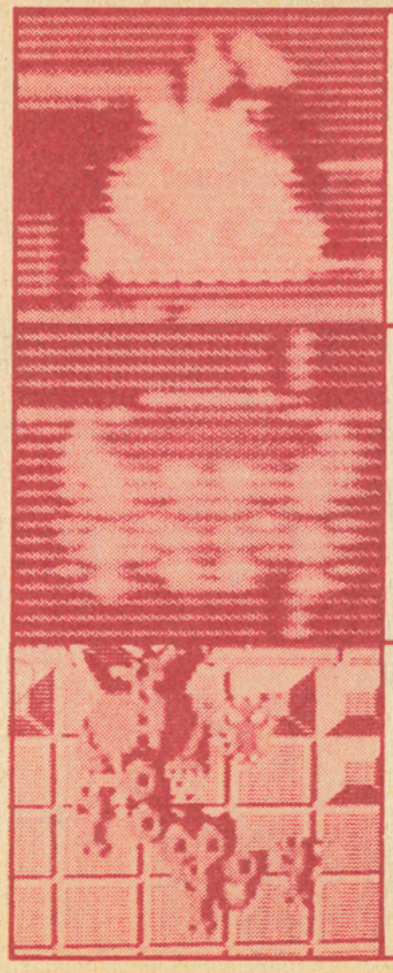
①ラー4では、ライクライクにつかまると、マジックシールドを食べられてしまうので気をつけよう。食べられてしまったら90ルピーで買いなおすのが一番安い。

②グリオークは、とにかく首を切りはなすまで、けんでつきまくる。リンクが先に死にそうなら、死ぬ直前でクスリを使ってハートをぜんぶ赤くし、戦いをつづけよう。



グリオークとの戦い。

●新登場のてき●



バイア
やっつけるとキース2ひきになる。

ライクライク
マジックシールドを食べてしまう。

グリオーク
首をぜんぶ切らねば死なない。

迷宮の地図

か	お	え	う	い	あ	
		かくしべや タ×6 フエ	かくしべや W			1
	▲ トライフォース		かくしべや K	バクダンヲ モットモチ タイジャロウ		2
	デ×1	ホ×5	ギ×5	ホ×2 K キ×2 キ×2		3
				タ×3 ★		4
			☆	ギ×5		5
		ソ×5 K	ド×3	ソ×5		6
	タ×5 W	ギ×5	ギ×3	デグドガニハ キライナオト ガアル		7
			入口 ▼	ホ×5 K		8

ホ ポルスボイス　キ ギブド　タ タートナック　ソ ソル　ド ドドンゴ
キ キース　デ デグドガ　K かぎ　★ コンパス　☆ 地図　W ワープ

★★★ LEVEL-5 リザード ★★★

いっきにむずかしくなる。たぶんクスリやバクダンを取りに何回も地上へもどることになるだろう。100ルピーのお金をはらえば、おじいさんがバクダンを12こ持たせてくれるへやがある。

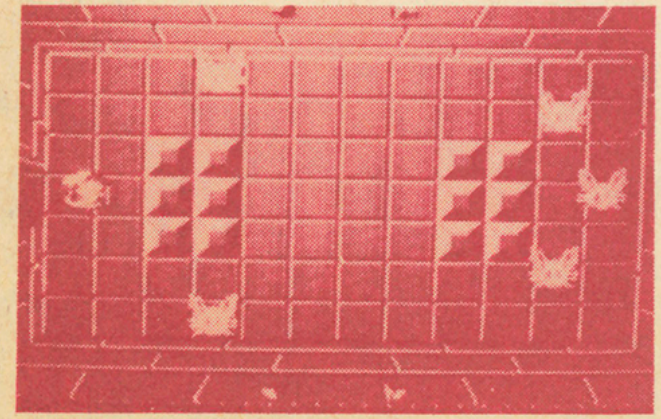
●迷宮にあるアイテム

迷宮発見にも役・立つものだ。

むずかしさ 7

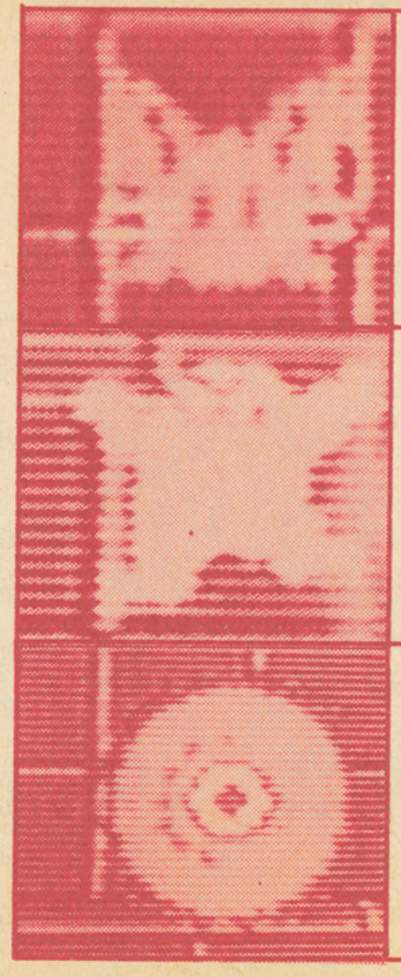
この迷宮のポイント

①ポルスボイスは、コントローラーIIを使わねばたおせない。
②う—7の左のかべをバクダンでこわして、ドドンゴとの戦いをさけよう。
③お—7の青タートナックはバクダンとけんとクスリで何とかたおそう。ここからう—1へワープして、さらにえ—1で青タートナックを全めつさせなければフエが取れずトライフォースも取れない。



ポルスボイスは、かんたんにたおせる。

●新登場のてき●



ポルスボイス
コントローラーIIを使ってたおそう。

ギブド
ミイラ男。あんがい強い。

デグドガ
この迷宮を完全に通らねばたおせない。

迷宮の地図

か	お	え	う	い	あ	
	ウ×5 マジカルロッド	バ×2 ソ×2 ラ×2	ヨウセイノスマヌイズミニハヒミツガアル	▲ トライフォース		1
グ×1	ソ×2☆ ラ×2 地図 バ×2	ウ×6 K	バ×1 ラ×3 ウ×4	ゴ×1	ラ×2 W ソ×2 バ×2	2
ウ×6	ウ×5 K			ウ×4 ト×2	イ×3 バ×2	3
ラ×3 バ×1 ウ×4	イ×5	ウ×5 W バ×1 ラ×3		ウ×6		4
ト×3						5
キ×8 K						6
ソ×5 ★コンパス		ゴーマノメヲネラエ				7
ウ×4	入口 ▼	ウ×3 K				8

ウウィズローブ　ソソル　キキース　トトラップ　ババブル
ラライクライク　イバイア　ググリオーク　Kかぎ　Wワープ

★★★ LEVEL-6 ドラゴン ★★★

むずかしさ 10

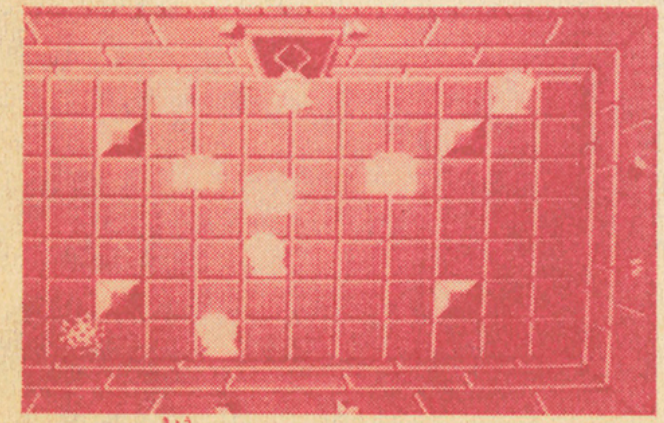
たいへんむずかしい。先に7の迷宮が見つかれば、クリアしてハートと持てるバクダンの数をふやしておこう。地上にかくされた3つのハートの水とうもとっておきたいところだ。

●迷宮にあるアイテム

じゅもんを使えるようになる。

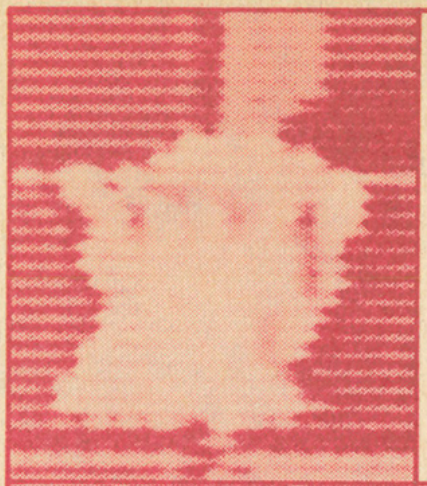
この迷宮のポイント

①か一4のへやは、なきたくなるようないやなところだ。現われては消えるウィズローブをおっているとバブルがじゃまをして、けんをしばらく使えなくする。おまけにライクライクがシールドを食べに来る。こういったへやがいくつかあるけれど、あきらめず戦おう。え一4からあ一2にワープした時も生命力を残すようにがんばろう。

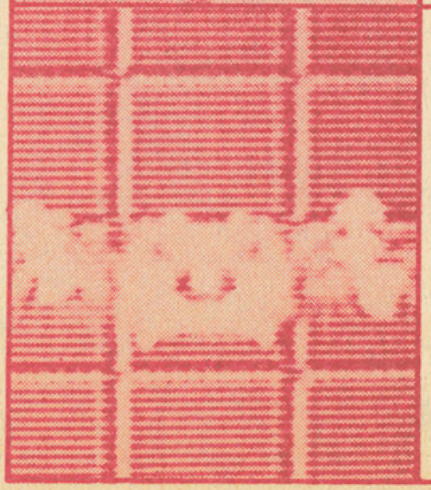


か一4は強てきがいっぱい。

●新登場のてき●



ウィズローブ
現われては消え、じゅもんをなげつけてくる。



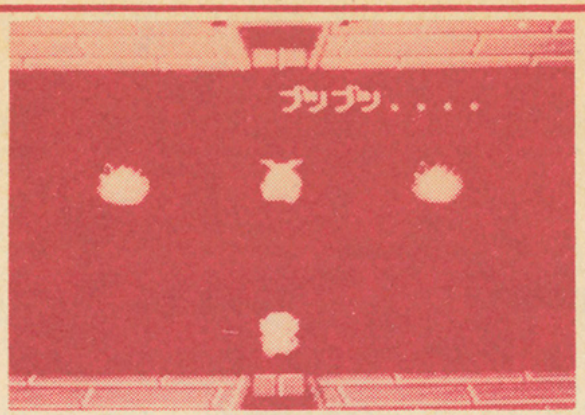
ゴーマ
弱点があらわれるタイミングがある。

LEVEL-7 デーモン

ゲーム7から9は、きみが自分でマップを作ってほしい。

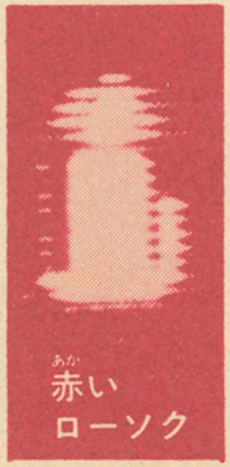
7の迷宮は、入り口の出し方がおもしろい。ヒントは6の迷宮にあったはずだ。

左のようなへやでは今まであまり使わなかったぶきを使うことになるぞ。ちゃんと買っておいたかな。



▲おもしろいへやだ。どうやったら通れるだろう。

この迷宮では、同一ブロックで何回でも火をふける赤いローソクが手に入る。バクダンも16こまで持てるようになる。



赤いローソク

この迷宮で出るドドンゴは、かならずたおすこと。そのあと、ウォールマスターが出るへやで、どの石がどうしたら動くかがんばってためしてみよう。

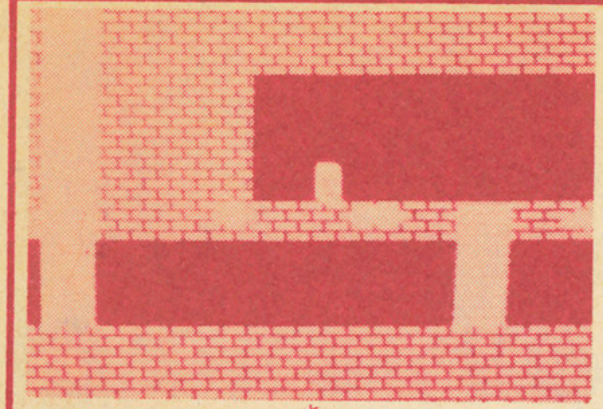
デグドガは2回出てくるが、たおすと3つになってとびまわるからやっかいだ。

★★★ LEVEL-8 ライオン ★★★

むずかしさ 12

8の迷宮の入り口は森の中にあり、それをさがすヒントは、本誌10ページの地図のイ—13にある。

この迷宮には、うれしいことに2つのアイテムがかくされている。ひとつはマジカルロッドから出るじゅもんがさらに火をふくようになるバイブル。もうひとつは、カギが何回でも開けられるマジカルキーだ。



▲バイブルを取れば、じゅもんのききめもすごくなる。

マジカルキー

てきでてごわいのはグリオーク。なんだ4の迷宮でもたおしたじゃないかというきみは見てびっくり。なんと首が4本もあるのだ。

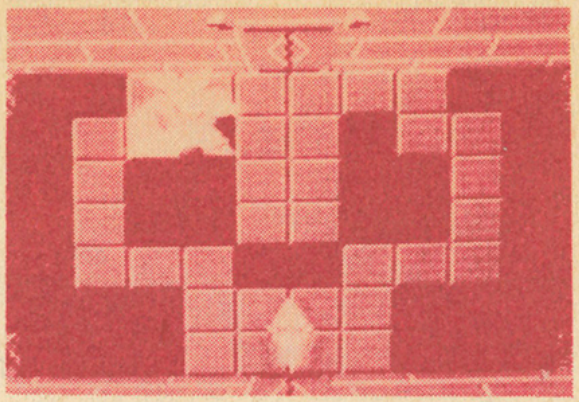
あと、9の迷宮でガノンをたおすのにひつような情ほうを、おじいさんが教えているから見のがさないこと。

ゴールは近いぞ、がんばろう。

★★★ LEVEL-9 デスマウンテン ★★★

いよいよ最後の迷宮だが、メチャクチャむずかしいぞ。

入り口のヒントは7の迷宮にあったはずだ。思い出せるかな。

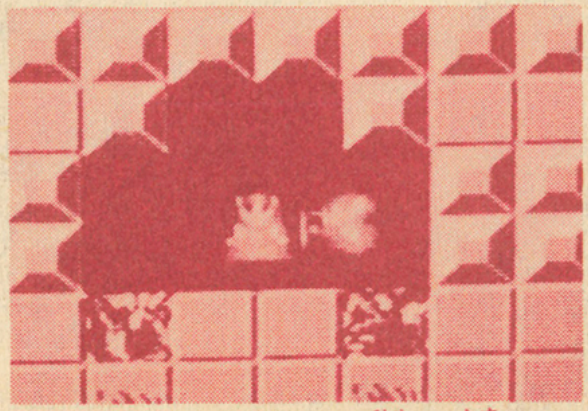


▲いよいよガノンとの決戦。

ここで取れるアイテムはレッドリング。リンクの受けるダメージは、さらに半分になる。しかし、これだけ強くなったリンクでも、たくさんのへやに次つぎに現われる強てきにはくろうする。

パタラなどという新しいてきも出るし、ローソクでも明るくできないへやがある。

ゼルダ姫のへやにたどりついても、最後のなぞがまっている。ヒントを見のがさぬこと。

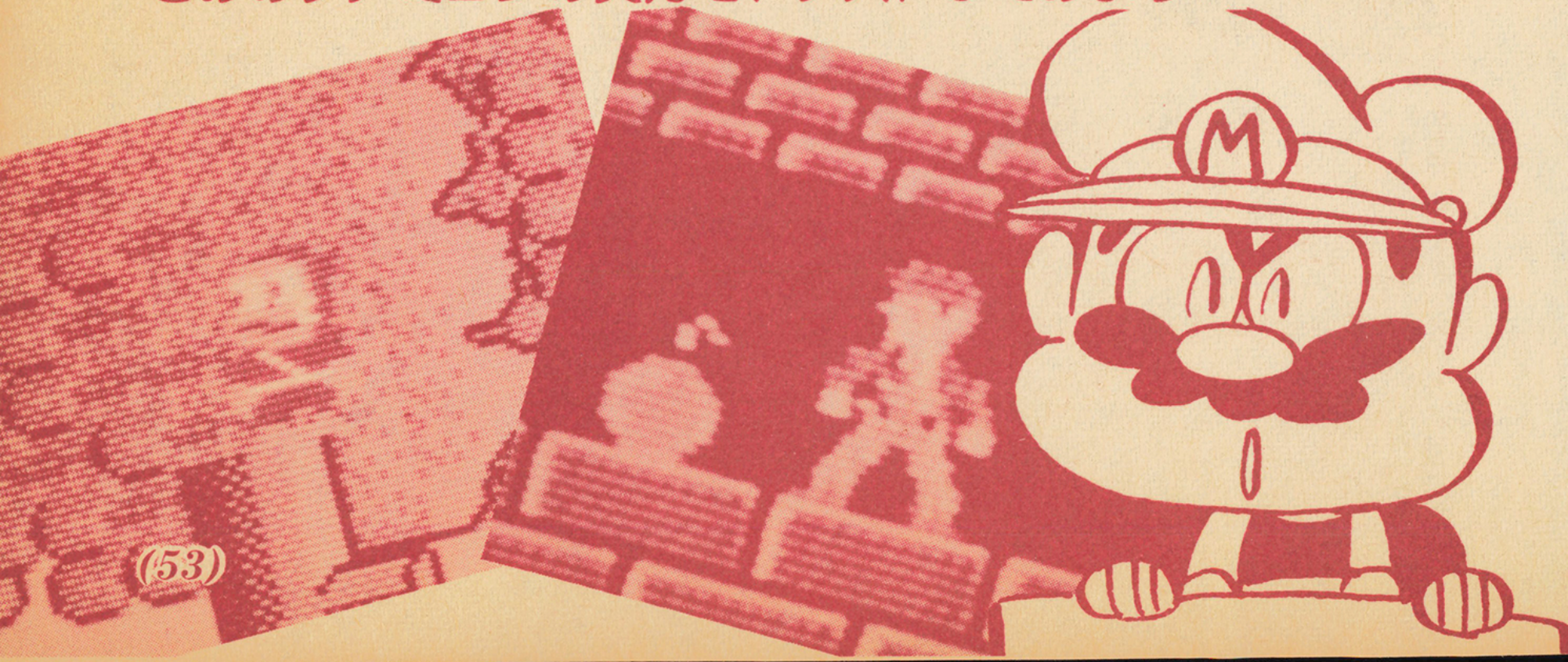


▲とうとうゼルダ姫を助けだした。

実力はん定表つき

ファミコン実力テスト

きみのファミコンの実力を、テストしてみよう！

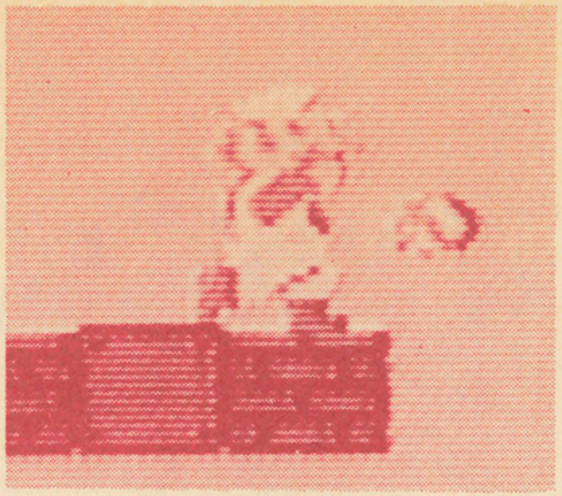


やさしい問題から、むずかしい問題までドドッと10問、集めてみたぞ!!

きみとファミコンの実力がどれくらいか、これでテストしよう! 60ページに実力はん定表があるから、参考にしてね。

(答えは59ページだよ)

1 「スーパーマリオブラザーズ」で、マリオのファイアでは、たおせないのは次のうちどれかな?



ア トゲゾー

イ プクプク

ウ メット

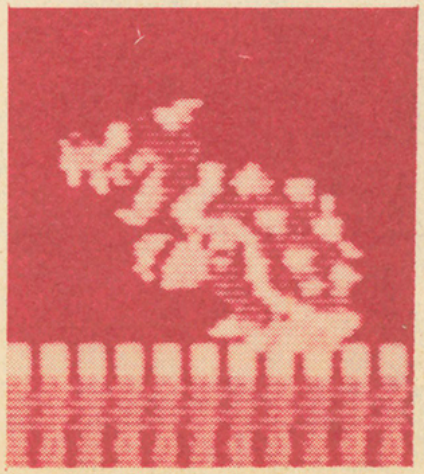
2

おなじく「スーパーマリオ」で、1〜7ワールドまでのクッパは、本当は家来たちが化けている。では、6ワールドのクッパの正体は、何かな？

ア ジュゲム

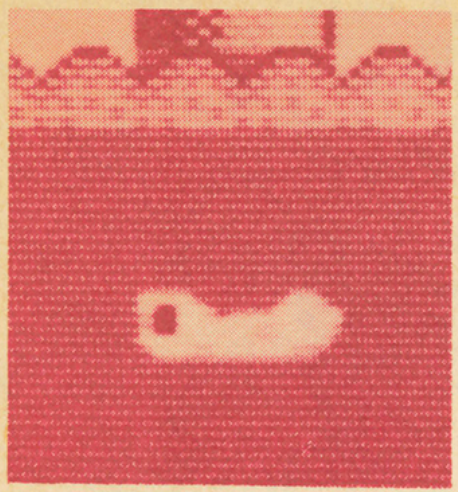
イ ゲッソー

ウ ハンマーブロス



3

「忍者ハットリくん」で、ハットリくんが、と中でちくわを20個集めると、どうなるだろう？

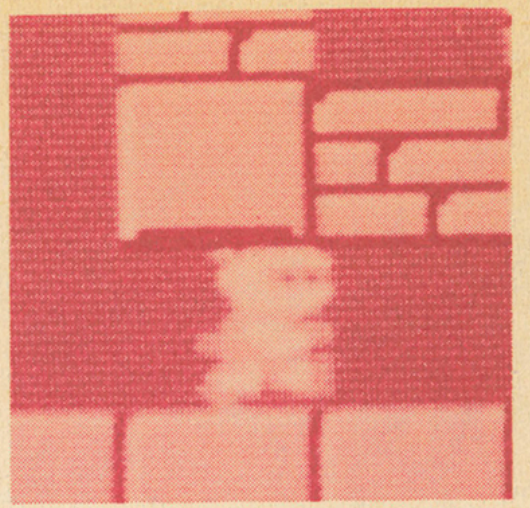


ア 忍ぽうが一つふえる

イ 敵がフルーツになる

ウ 敵になる

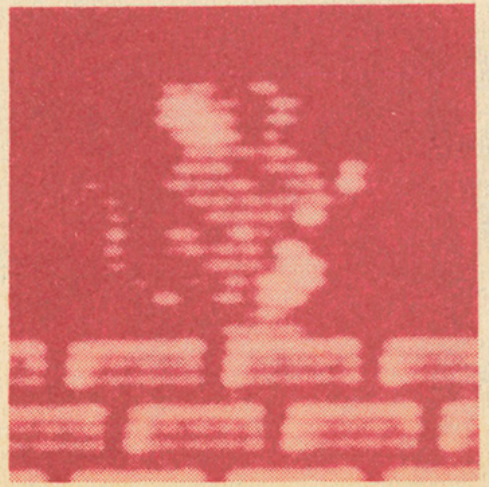
4 「ボンバーマン」の主人公と、おなじキャラクターが出てくるのは、次のうちどれ？



ア ロードランナー
イ レッキングクルー
ウ アイスクライマー

5 「グーニーズ」には、3種るいのネズミが出てくるけど、キツネが化けているのは、次のうちのどれ？

ア 赤いネズミ
イ 黄色いネズミ
ウ 白いネズミ

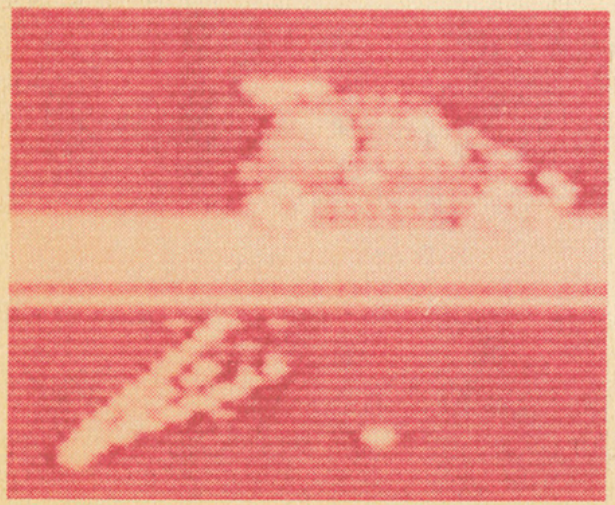


6 「チャレンジャー」の2面で、空飛ぶクジラを出すには、おなじ敵を続けて何びきたおせばいいか？

ア 14ひき
イ 16ぴき
ウ 18ぴき

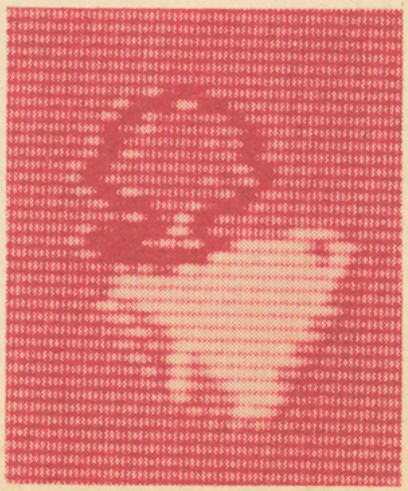
7 「シティコネクション」で、ハレーすい星が出るのは、どこかな？

ア パリ（フランス）
イ ニューヨーク（アメリカ）
ウ 京都（日本）

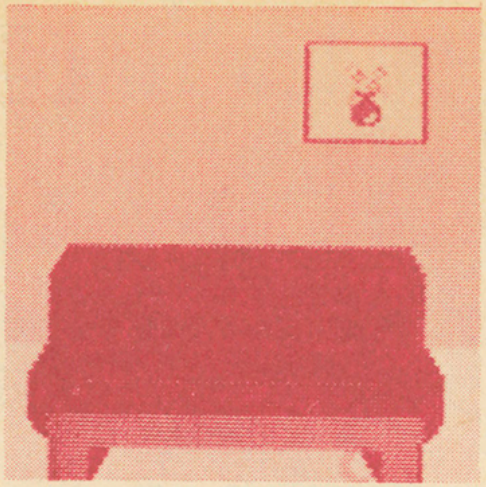


8 「ツインビー」はベルをとると、いろいろパワーアップするけど、バリアがはれるようになるのは、何色のベルをとった時かな？

ア 赤
イ 青
ウ 白



9 「ポートピア連続殺人事件」で、おうせつ間のソファをさがしていると、何が見つかるのかな？



ア カギ
イ 指輪
ウ ライター

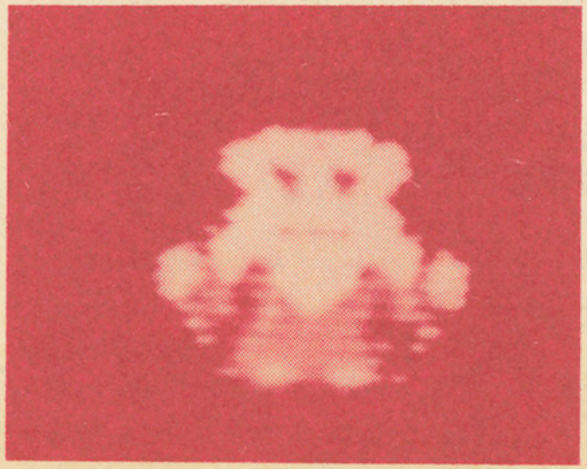
10

「ゼルダの伝説」で、どうくつのおじいさんをこうげきすると、どうなるだろう？

ア 出口がふさがってしまう

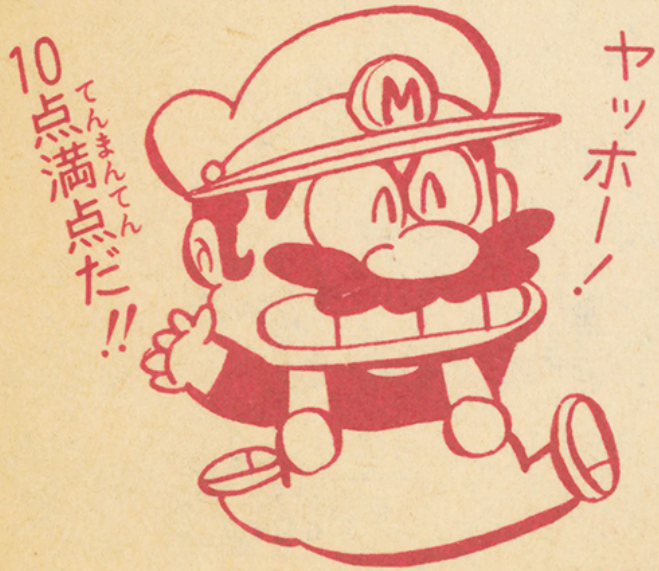
イ おこって、火の玉が飛んでくる

ウ タートナックが出てくる



答え（全問といてから見てね！）

ウ	イ	ウ	ア	イ	
1	2	3	4	5	
イ	ア	ア	ウ	イ	
6	7	8	9	10	



正しい答えの数	実力しんだん
10	スゴイ！　きみはファミコンはかせだ。この調子で、どんどんがんばろう!!
9〜7	きみも、なかなかのファミコンつうだ。テクニックもみがいてくれたまえ。
6〜4	もうちょっとで一人前。この本をじっくりと読めば、今度は満点だ！
3〜1	まだまだ勉強が足りないぞ。いろんなソフトにチャレンジしようぜ！
0	こんなことではダメだぞ。この本をしっかり読んで、もっと勉強しよう！

実力はん定表

さあ、何問できたかな？はん定表をよく読んで、これからの参考にしてくれよ!!

ディスクカード
第2だん!!

ムラサメを求めて今、戦いが始まる

謎の村雨城

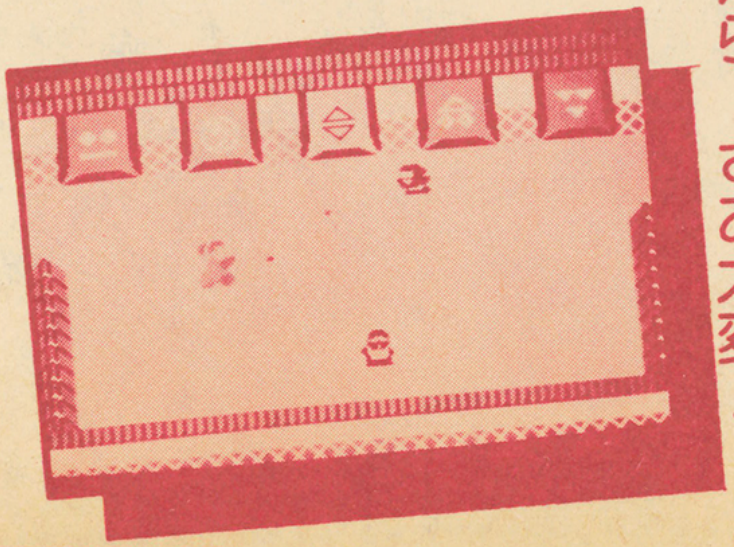
新登場

ストーリーやキャラを大しょうかい!!

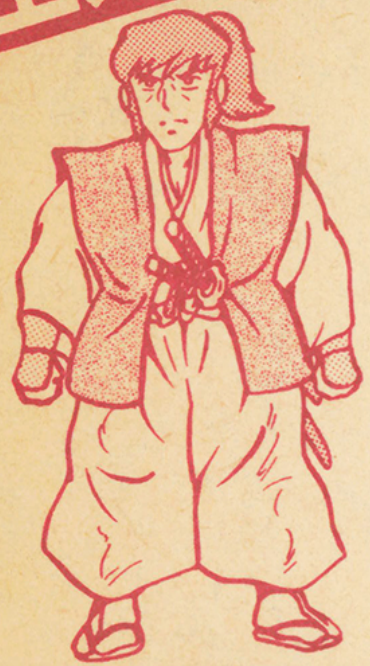
謎の村雨城ってどんなゲーム？

ディスクカード第2だん、謎の村雨城は、中味のこい大ぼうけんゲームだ。ぶたいは江戸時代の日本。村雨城という城に、〝ムラサメ〟というふしぎな石ぞうがあった。ある日その石ぞうに、おそろしいナゾの生命体がのりうつり、4つの城の城主たちをあやつりだした。そしてその城主たちはなぞの玉を使って、世の中をこんらんさせたから、さあ大変！

主人公鷹丸のにんむは、4つの城内からなぞの玉を集め、〝ムラサメ〟をやっつけること。タテやヨコに動きながら強敵と戦う鷹丸は、はたして村雨城まで行けるだろうか？



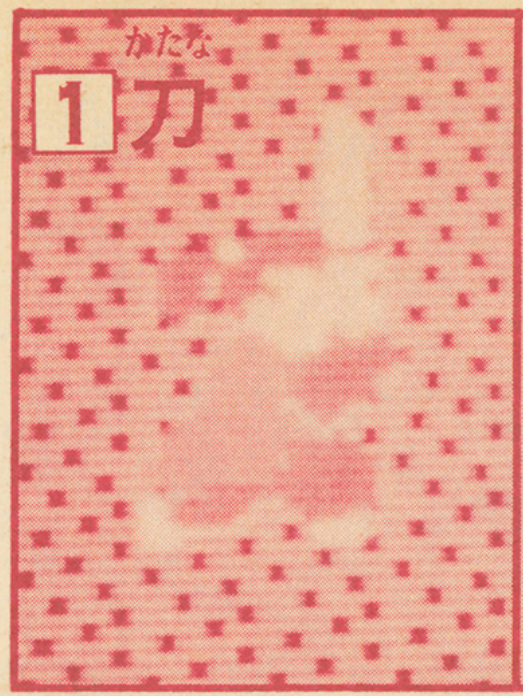
これが主人公鷹丸だ!!



主人公の鷹丸は、とてもゆうかんなけんし。刀を使うのがうまく、敵を一しゅんにしてやっつけてしまうんだ!

使えるぶきは5つ

1 刀



2 小柄(ナイフ)

3 火の玉

使える回数が決まっているぶき。

4 イナズマ

一発で敵をたおせる強力なぶき。

5 風車けん

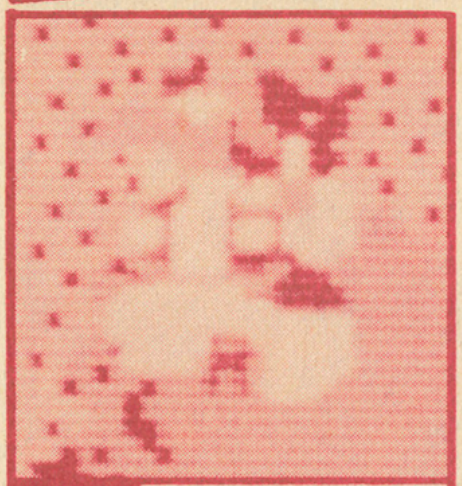
はなれた敵をやっけられる。

最初から持っているぶきは上の二つ。小柄はなげて使う。その外、かくしキャラの宝をとると使えるぶきが三つある。

こんな敵キャラが出てくるぞ！

謎の村雨城では、敵キャラがなんと20種類以上もつぎつぎと出現し、鷹丸をおそう。使うぶきも、手りけんや火えんの術などさまざまだから、気をつけようね。

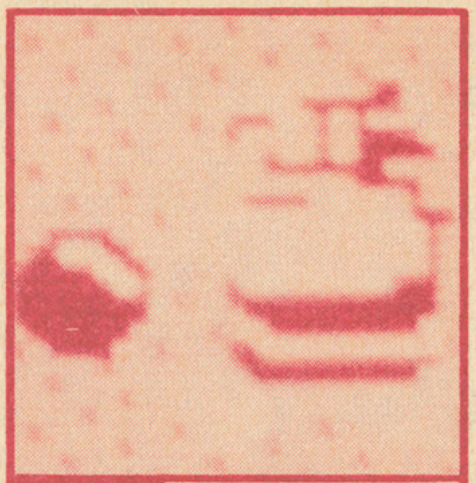
天ぐ



ぶき　つむじ風

森の中に入ると、とつぜん出て来てつむじ風をなげてくる。

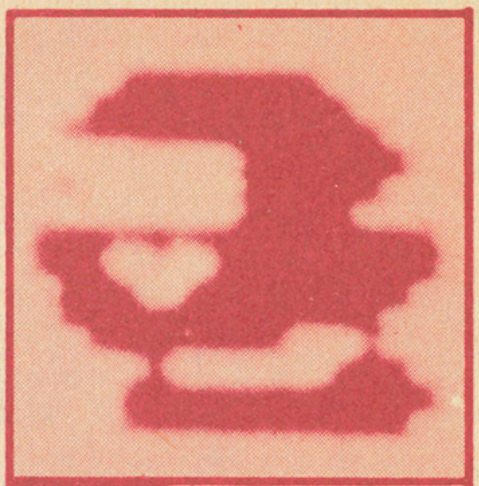
中忍



ぶき　雷玉の術

鷹丸のまわりをウロウロしながら、黒い雷玉をなげてくる。

黒忍者



ぶき　十字手りけん

よく出てくる敵の忍者。刀一つきでたおせるが、注意が必要。

ぶたいは道中・城内・村雨城

村雨城までの道は、とても長い。しかも色いろな方向へ進めるので、道順をしっかりおぼえないと、まいごになってしまう。マップを作るといいぞ。

その1 道中（草原もある）

宿場

河原

森

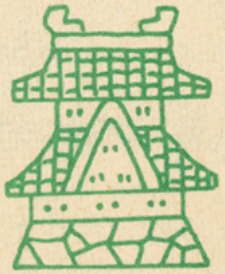
岩山

その2 城内

青雨城

赤雨城

緑雨城

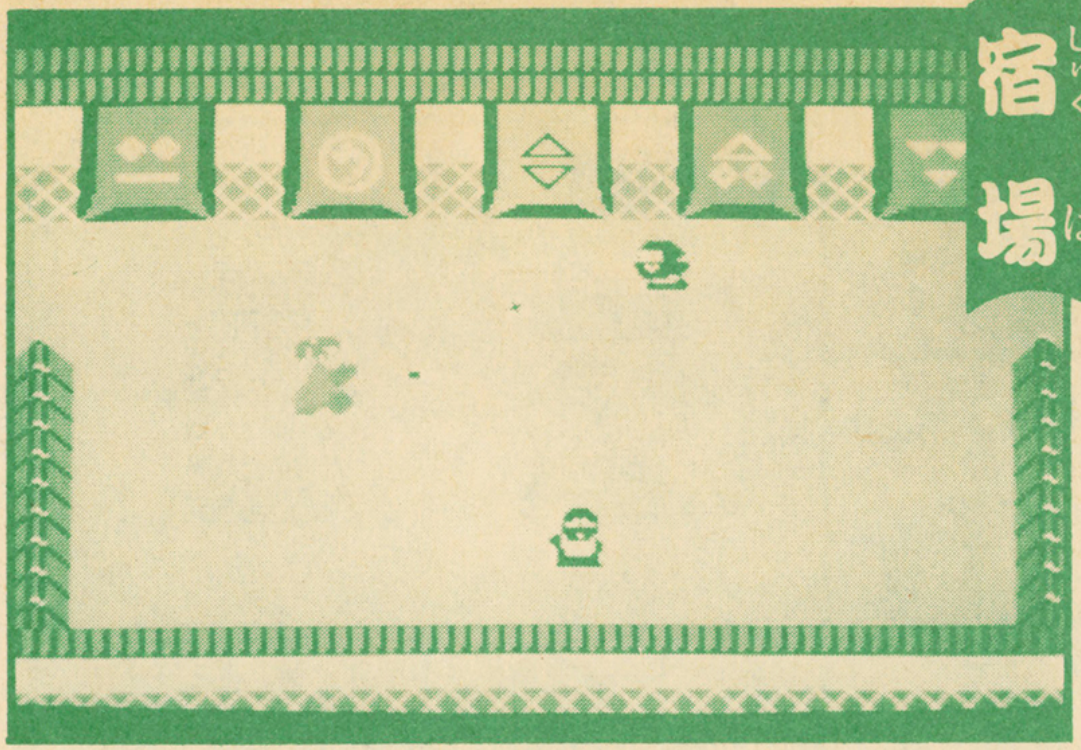


桃雨城

その3 村雨城

その1

宿場



道中はきけんがいっぱい

城へ向かうと中の道中には、敵がいっぱい。おもわぬわながあるかもしれないから、注意して進もう。

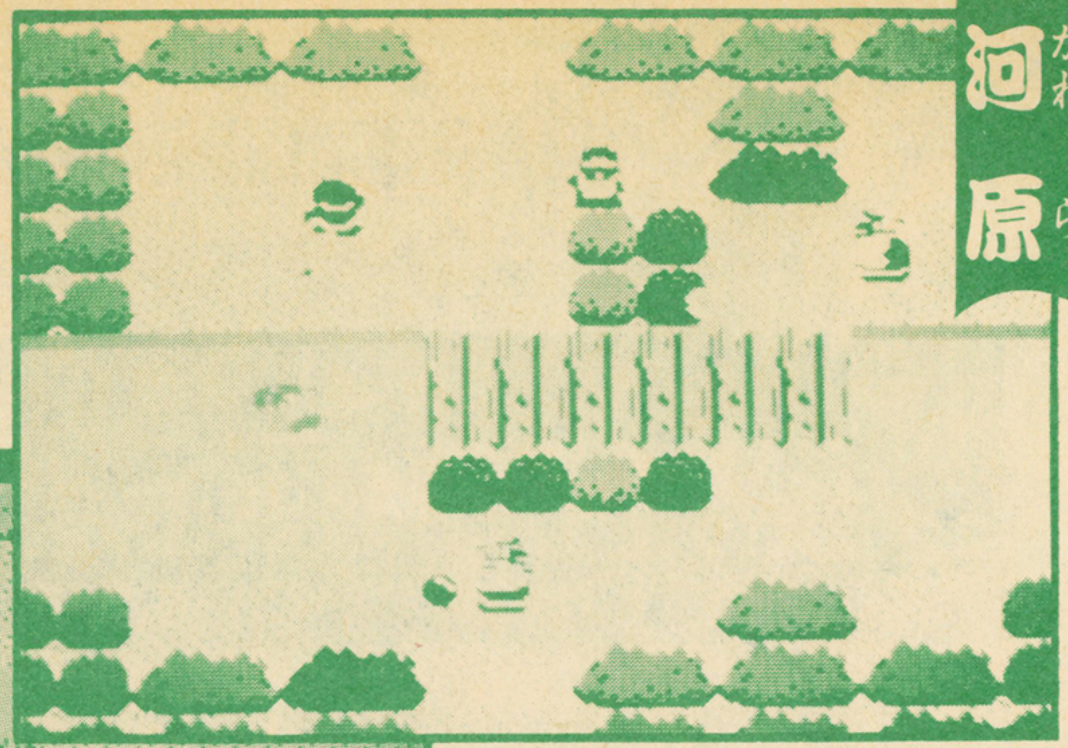
道中の出発地点は宿場。でも旅は始まったばかりだからと安心していると、とんでもない目に合う。鷹丸をなんとかしてやっつけようと、下忍が手りけんで、バンバンこうげきしてくるのだ。

←かくれキャラを見つけたぞ!!

河原には、大きな川が流れている。しかし敵をたおして進むためには、水の中にも入らなければならない時があるから、大変だ。

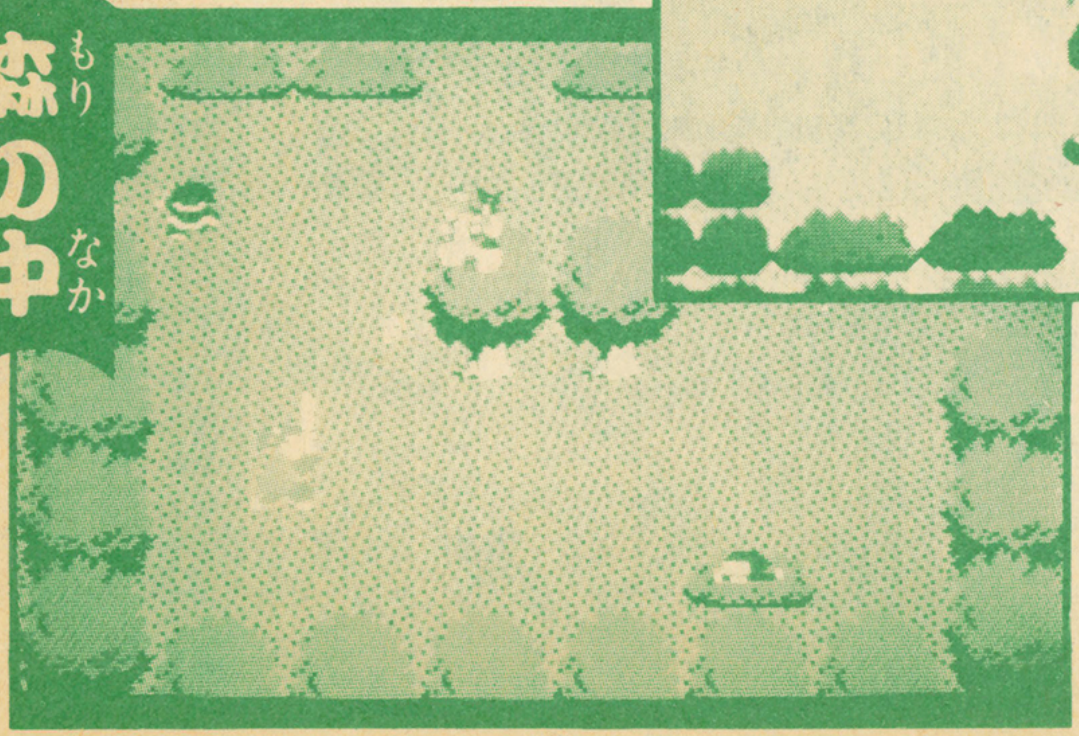
その2

河原



その3

森の中



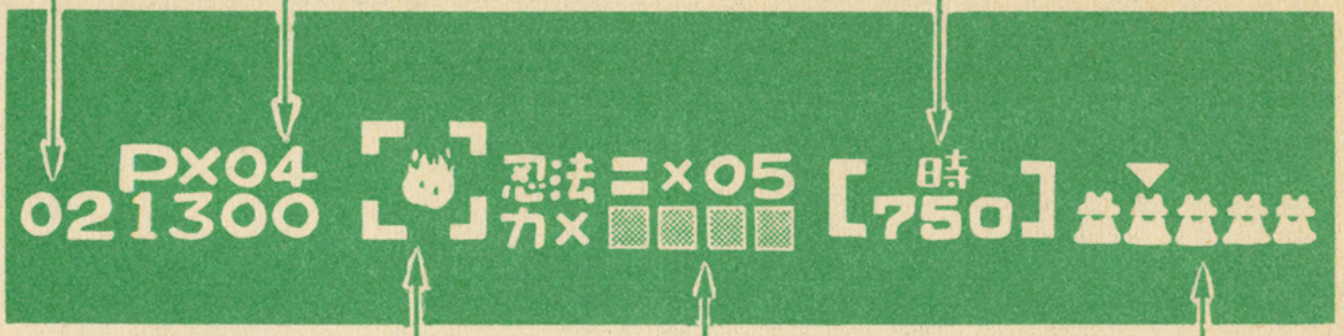
森の中は、地形がとてもふくざつ。どこから敵があらわれるかわからない。しかもここには強敵、天ぐがいるから気をつけよう。

画面上部の表示

現ざいの得点

鷹丸の残り数

道中、城内での残り時間



使えるぶきを表示

鷹丸の力の残り数
(敵にやられるとへる)

どこまで進んだかがわかる

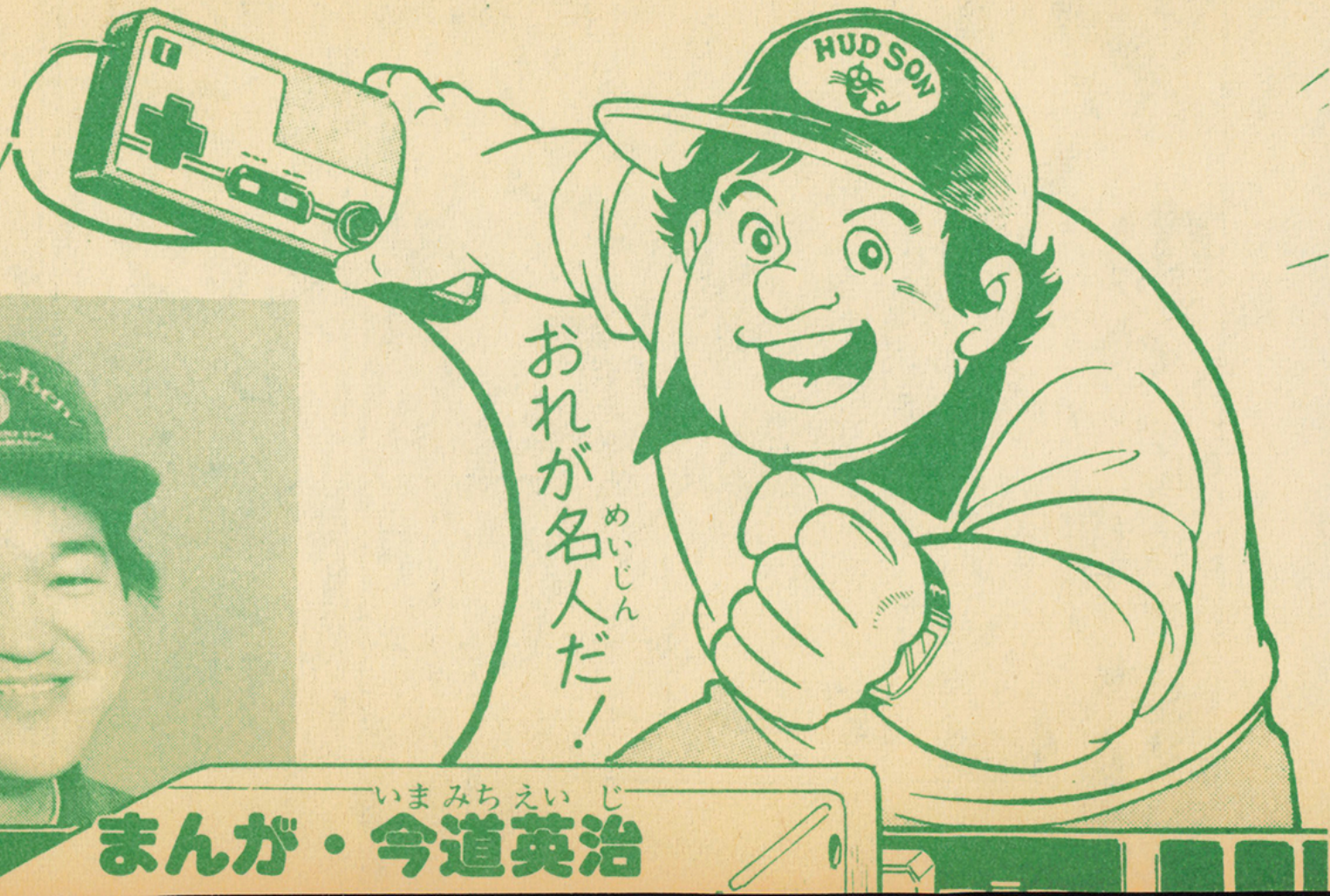
画面上部

画面の上部にある表示は、鷹丸の力や使えるぶきなど、すべての情報がわかるとても重要なパネル。うまく利用しよう。

ぜったいにおぼえよう

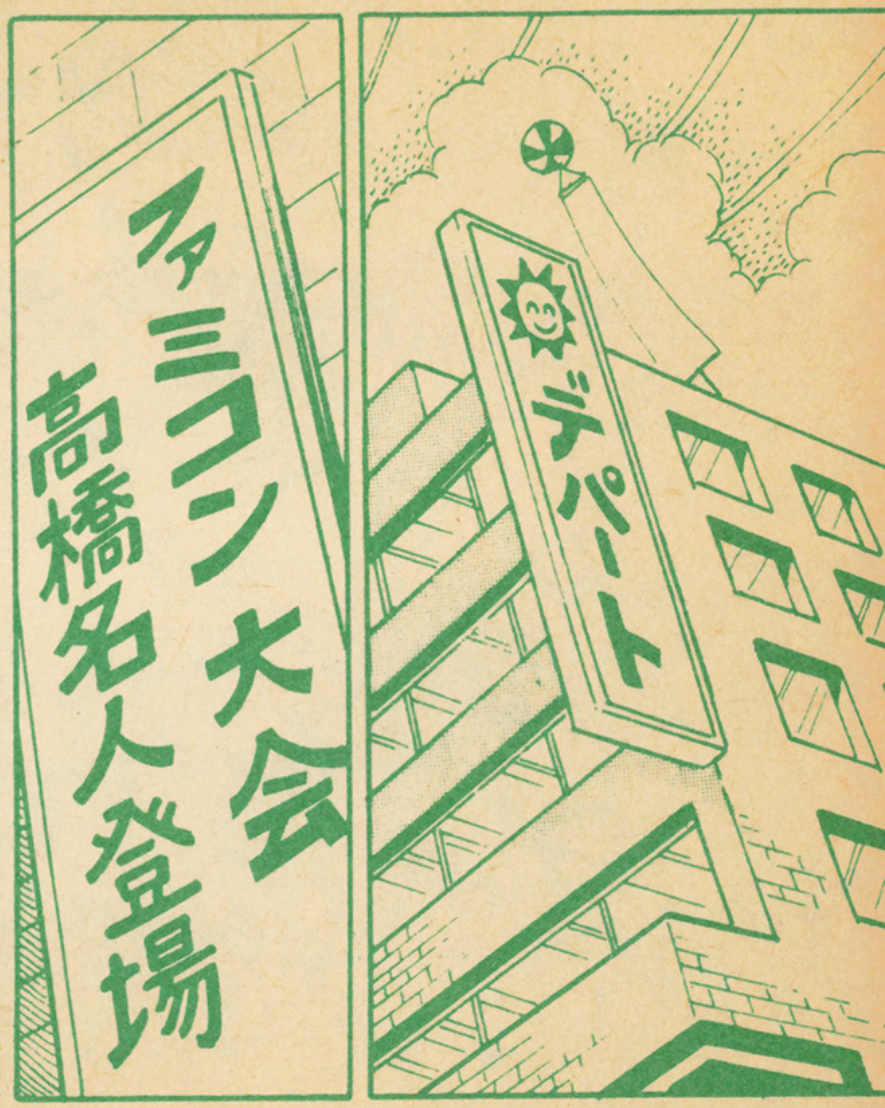
ファミコン超人 高橋名人伝

高橋名人の
す顔を大公開！



(69)

まんが・今道英治


ファミコン大会
高橋名人登場
デパート

ワー
ドドドド
おりゃあ
ああ〜〜っ！

そらっ、とどめだ——!!

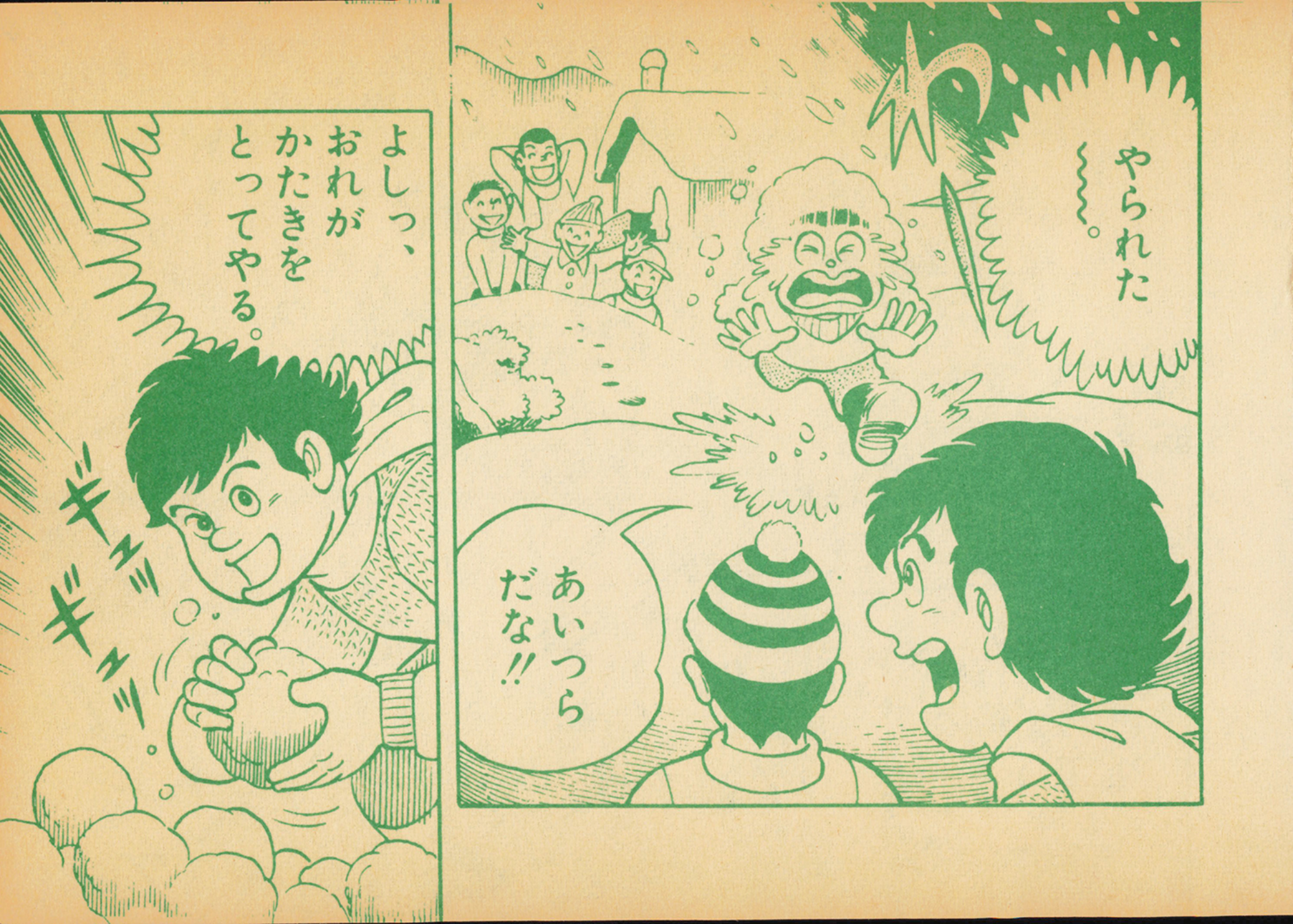
BAM

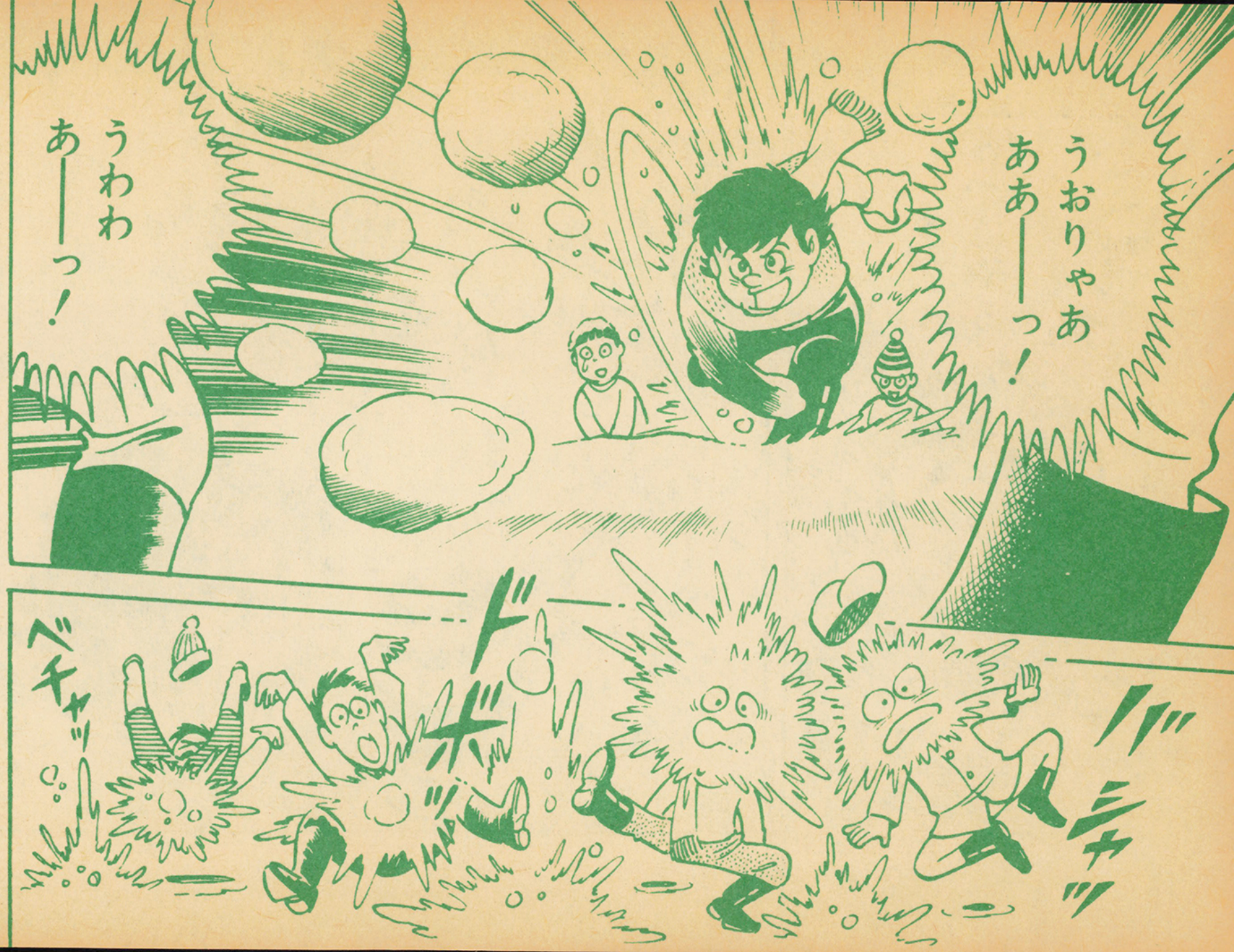
わあっ

あ——、百万点をこえた!!

高橋名人、今日もぜっ好調!!

※どさん子—北海道で生まれ育った人のこと。


やられた〜〜。
あいつらだな!!
よしっ、おれがかたきをとってやる。
ギッシギッシ


うおりゃあ
ああ——っ！
うわわ
あ——っ！
ドガ
ガ
ガ

こら――っ!!

やった!

チビでも根性で勝つんだ。

うん。

夏はセミとりだぜ。

ーン

ミン

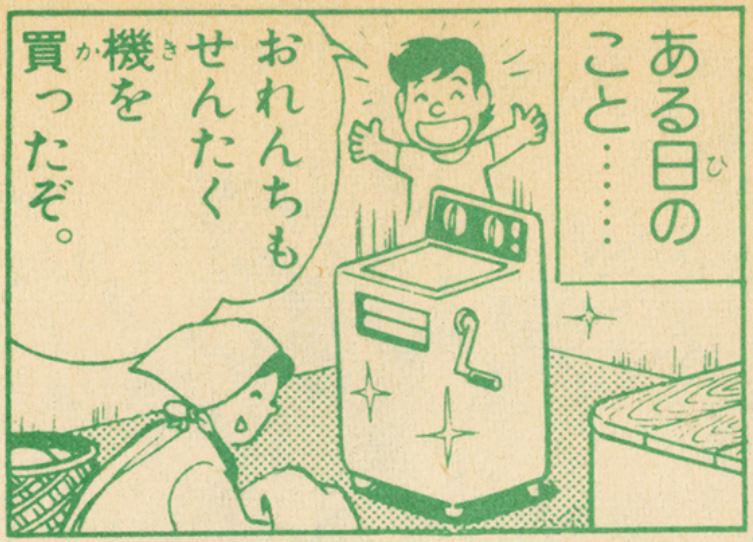
一時間で、セミを百五十匹とったぜ!!

ジジジジ

ジジジジ

ジジジジ

三年生とは思えないよ。



ぎええーっ
いってえ――っ。
バカだよ、
この子は！
ギリ
ギリ

中学校では、
ほとんどのスポーツ
でがんばった。

しかし、
ほう丸投げで
ひじを
痛めて
しまった。
うっ。
ゲキ

こんな
アクシデントにも
まけずに、
がんばった。

雪かき
雪おろし

石油カン
はこび

右手の68という
あく力は、
こうして
きたえられたのだ！

高校では
数学の
本間先生の
おかげで
成績もアップ

むずかしい
ものでも
楽しく
やったら
おぼえやすい。

はい！

その後、大学を出て、ついにハドソンに入社。

HUDSON SOFT

仕事の前には、毎日かならず朝の九時から一時間だけ、ゲームの一面をやることにしている。

きそをわすれないためだよ。

新しいソフトのけんとう会議で、毎日大いそがしなんだ。

今日は会社のせん伝のために、〇〇デパートに行ってくれたまえ。

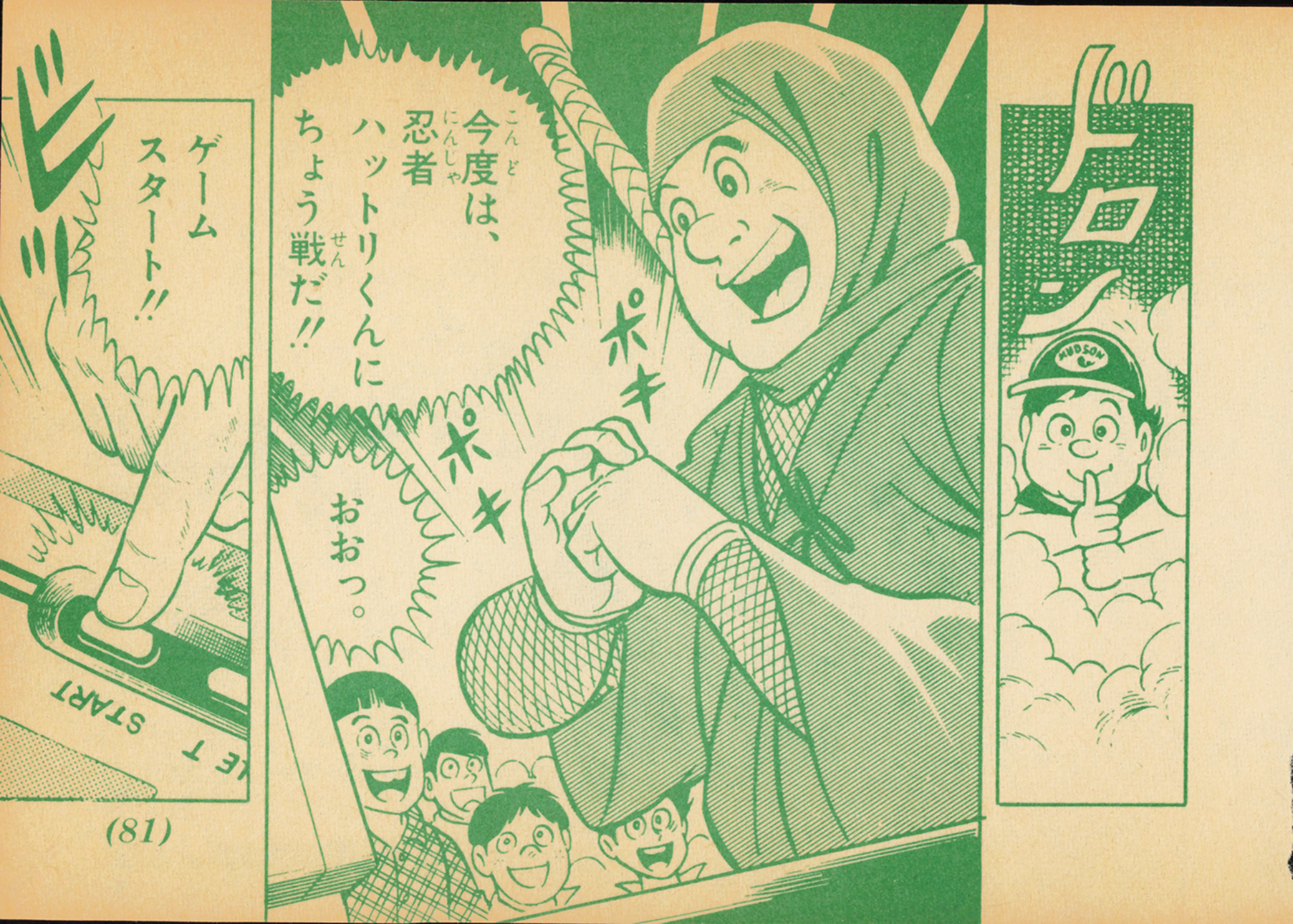
はい!!

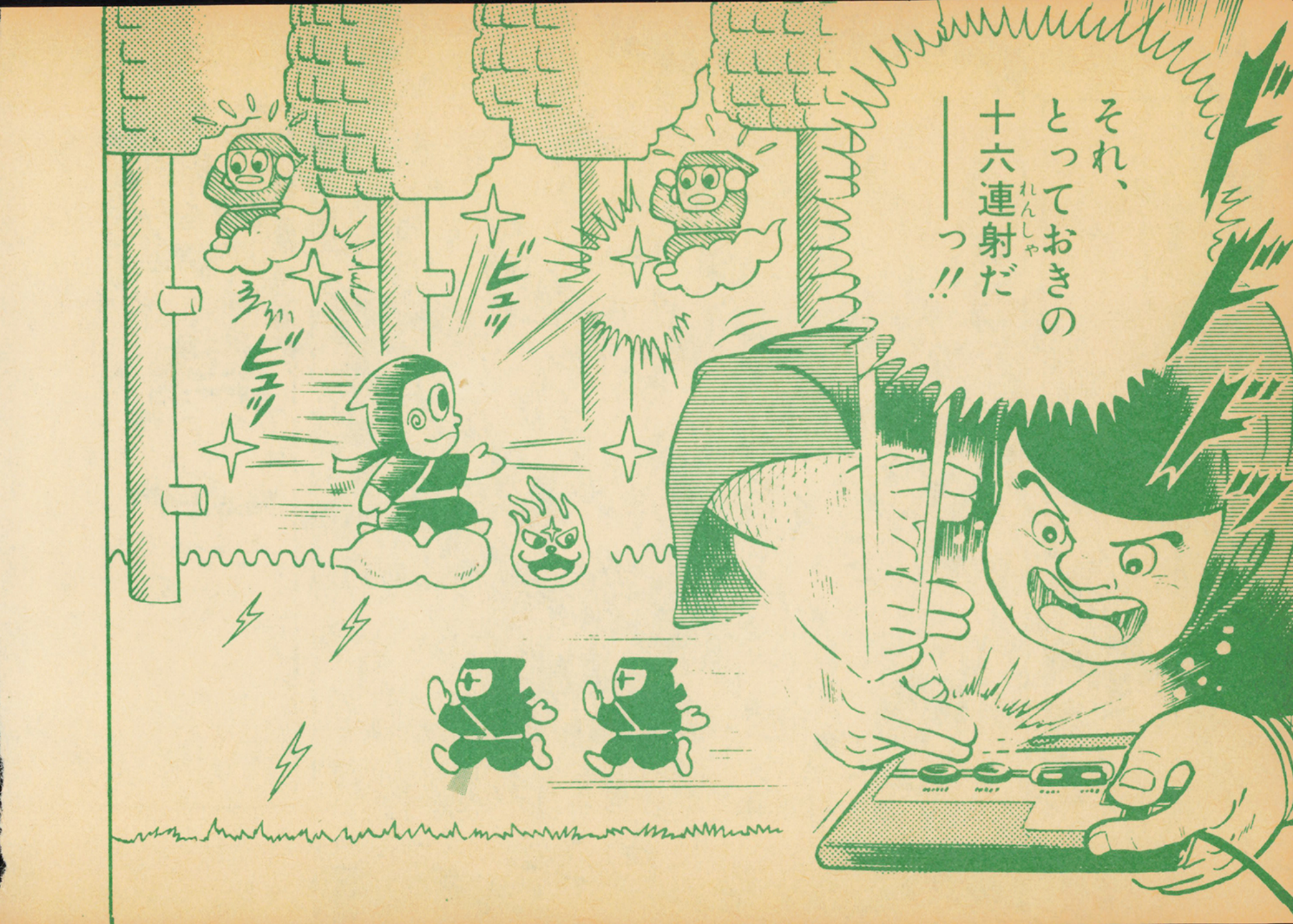
……というわけで、みんなのところへきてるわけだよ。

ほかに、しゅ味はありますか？

家に映画のビデオが四百本ぐらいあるね。

ひえ〜〜。


ドロン
HUDSON
ポキ
ポキ
今度は、
忍者
ハットリくんに
ちょう戦だ!!
おおっ。
ビビ
ゲーム
スタート!!
E T START


それ、とっておきの十六連射だ——っ!!
ビュッ
ビュッ

すごい!! あっという間に最高点をたたきだした!!

どうしたら、そんなにうまくなれるんですか？

ファミコンばかりやってたらダメだよ。

えっ!?

何でも食べて、体をきたえることが大切だ。

ムシャ

ムシャ

第二に、ファミコンは一日に一時間以上やらないこと。

長くやっても、集中力がおとろえるだけで、なんにもならないんだ。

それに、コンピュータの勉強は、大人になってからいくらでもできる！

今は、いろんなことにきょう味をもってちょう戦していくことが大切だと思うね。

体をきたえて一日一時間か…。

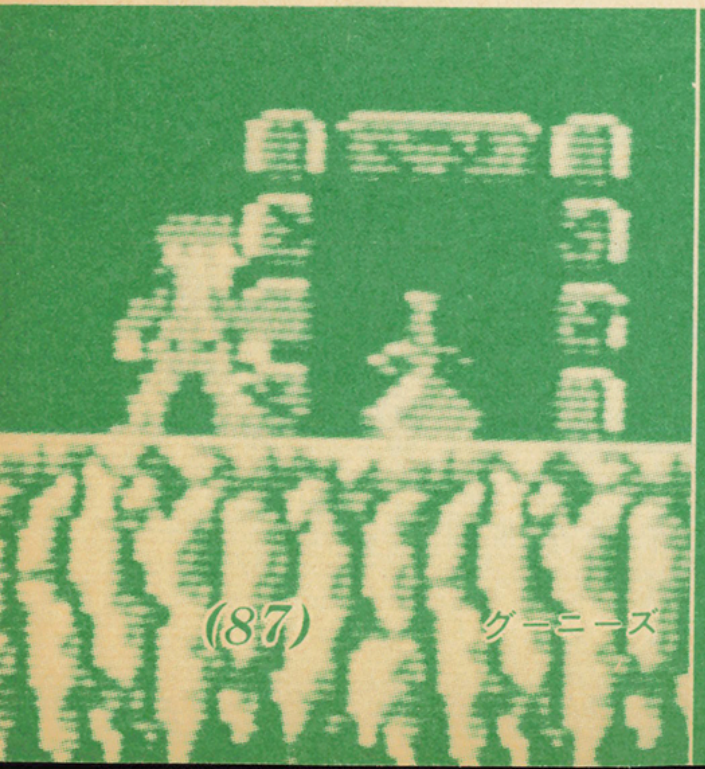
そうか。

おれは
これからも、
なんにでも
ちょう戦(せん)して
いくぞ！
みんなも
いっしょに
がんばろう!!
おう

グーニーズ
マイティボンジャック
影の伝説

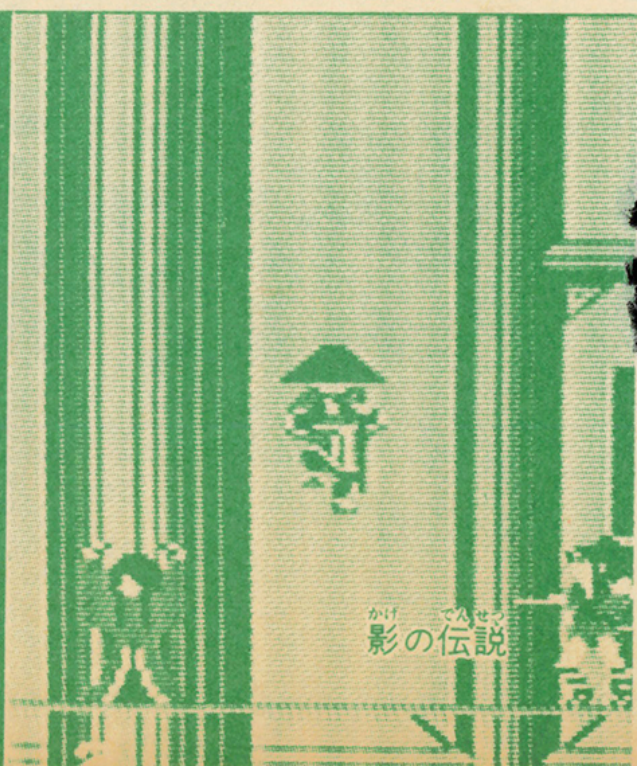
3大人気ソフト完全必勝法

今、ウルトラ大人気の3ソフトの必勝法を、バッチリ大公開!!



(87) グーニーズ

マイティボンジャック



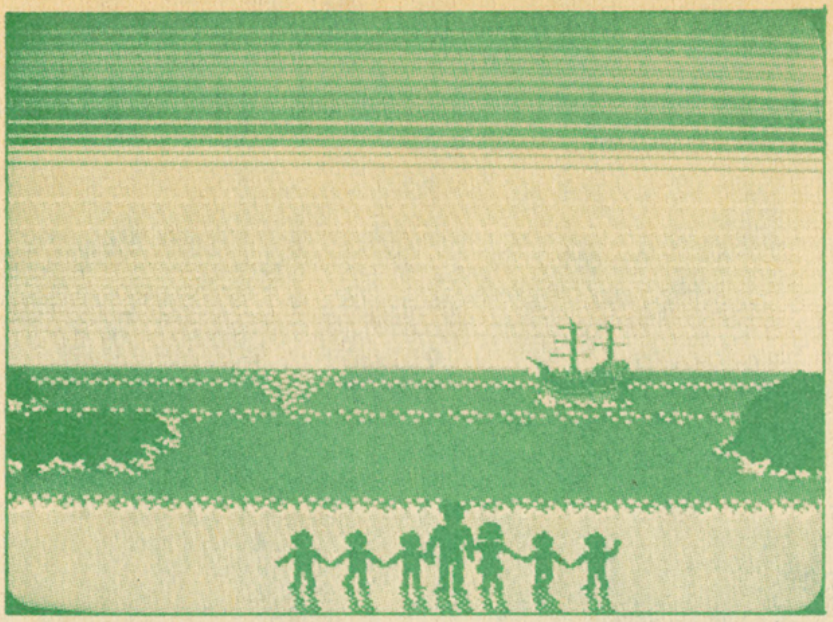
影の伝説

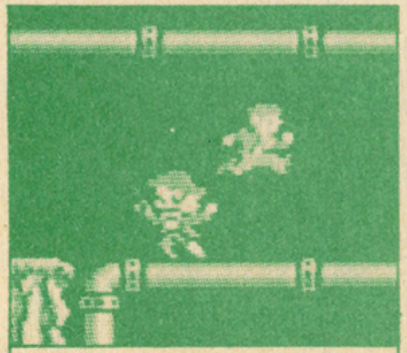
①グーニーズ

コナミ

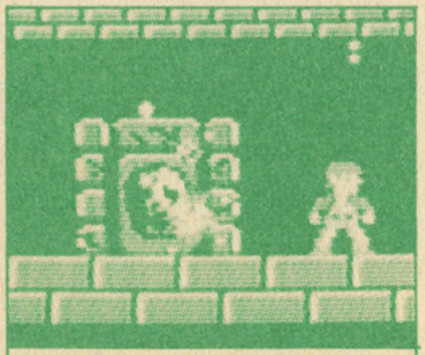
4900円

海ぞく〝片目のウィリー〟が残した地図を手に、宝さがしに出かけた遊び友だちのグループ〝グーニーズ〟。ところが、〝ブラテッリ〟というギャング一味につかまってしまった!! ただ一人助かったマイキーは、岩ろうにとじこめられたなかまを救い出し、宝物を見つけるための、きけんな旅にむかうのだった! がんばれマイキー!!





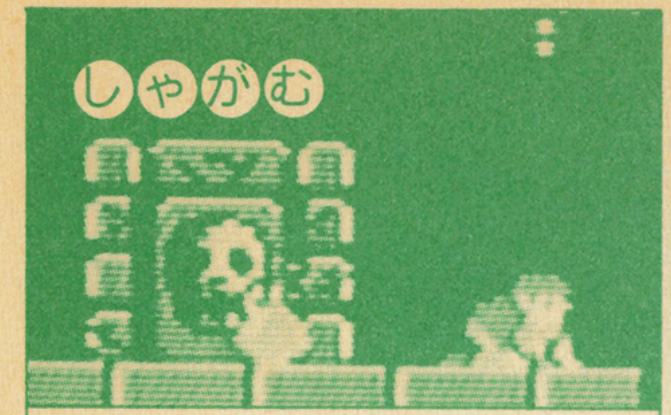
敵はジャンプでもかわせるぞ!



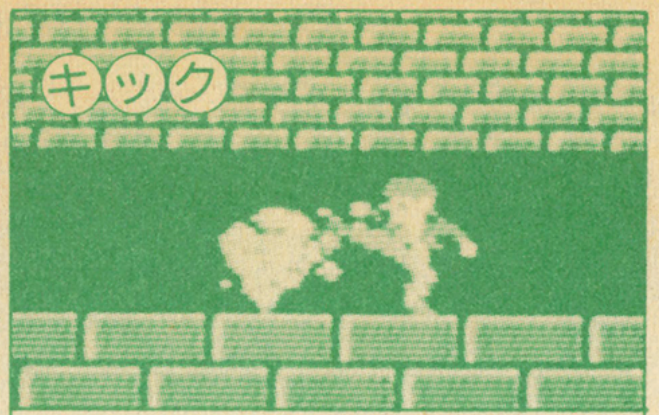
岩ろうをばくはしてみよう!!

これがマイキーの動きだ

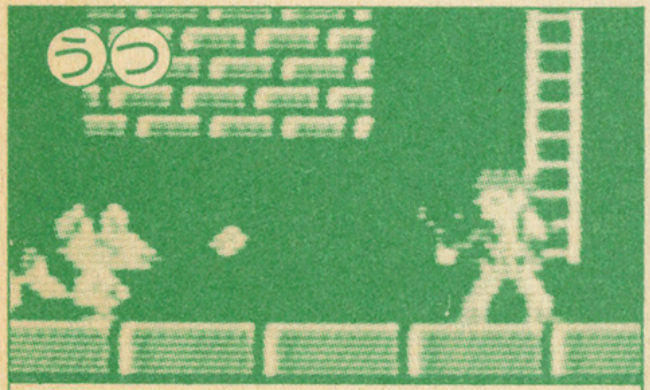
マイキーの主な動きは四種るい。それぞれの特ちょうを早くつかんで、どんどん使いこなしていこう！



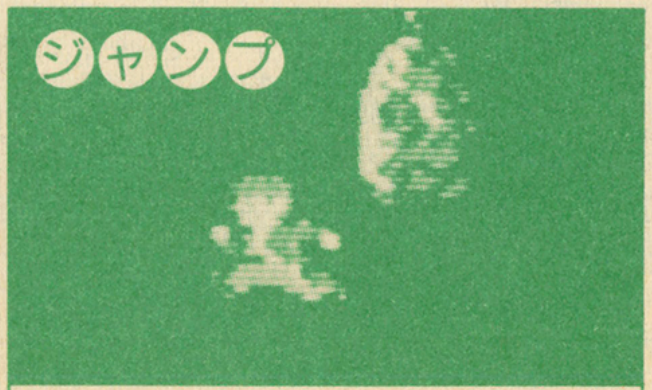
バクダンをしかける時や、タマをよける時に使う。



止まってからでないとダメだが、一番使う技だ。



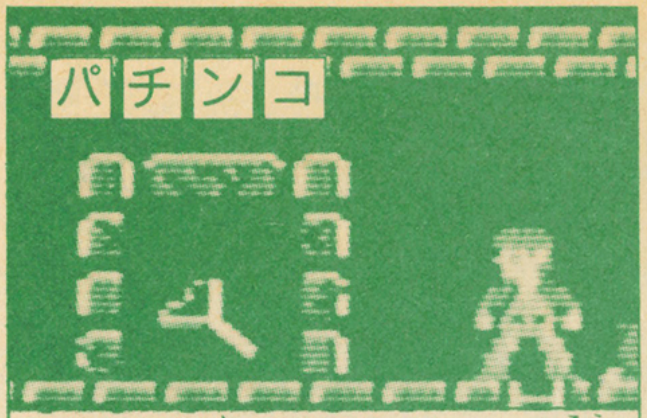
はなれた敵でも、楽にたおせるけど、50発まで。



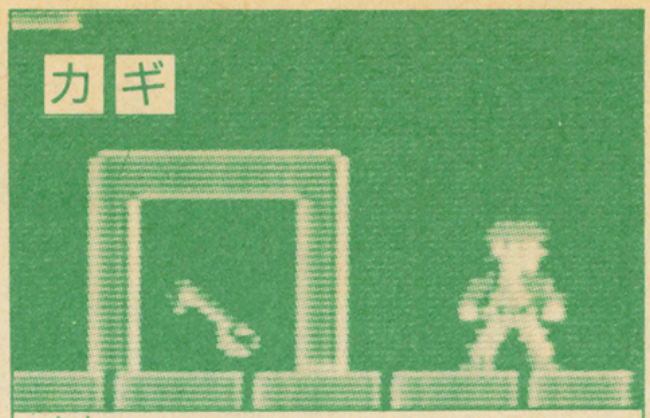
通路のきれ目では、助走も必要だぞ。

トビラの中にひみつが？

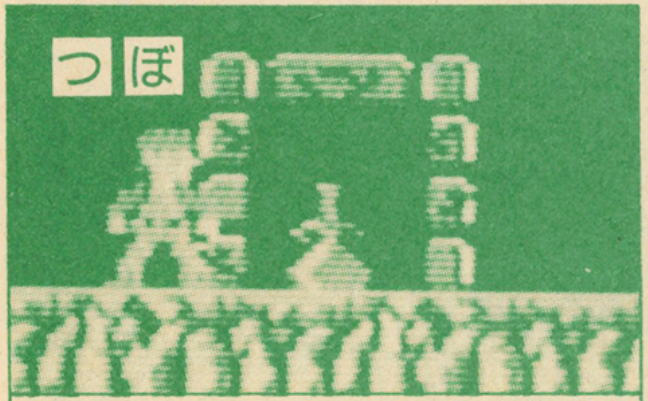
トビラの中には、いろいろなものがかくされている。どこに何があるかわからないから、ともかく全部を開けてみよう！



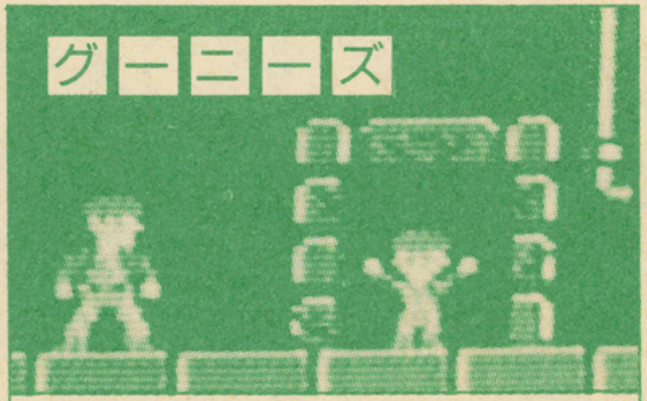
これを持っていれば、攻げき力がアップするぞ！



各ステージに3つかくされている。



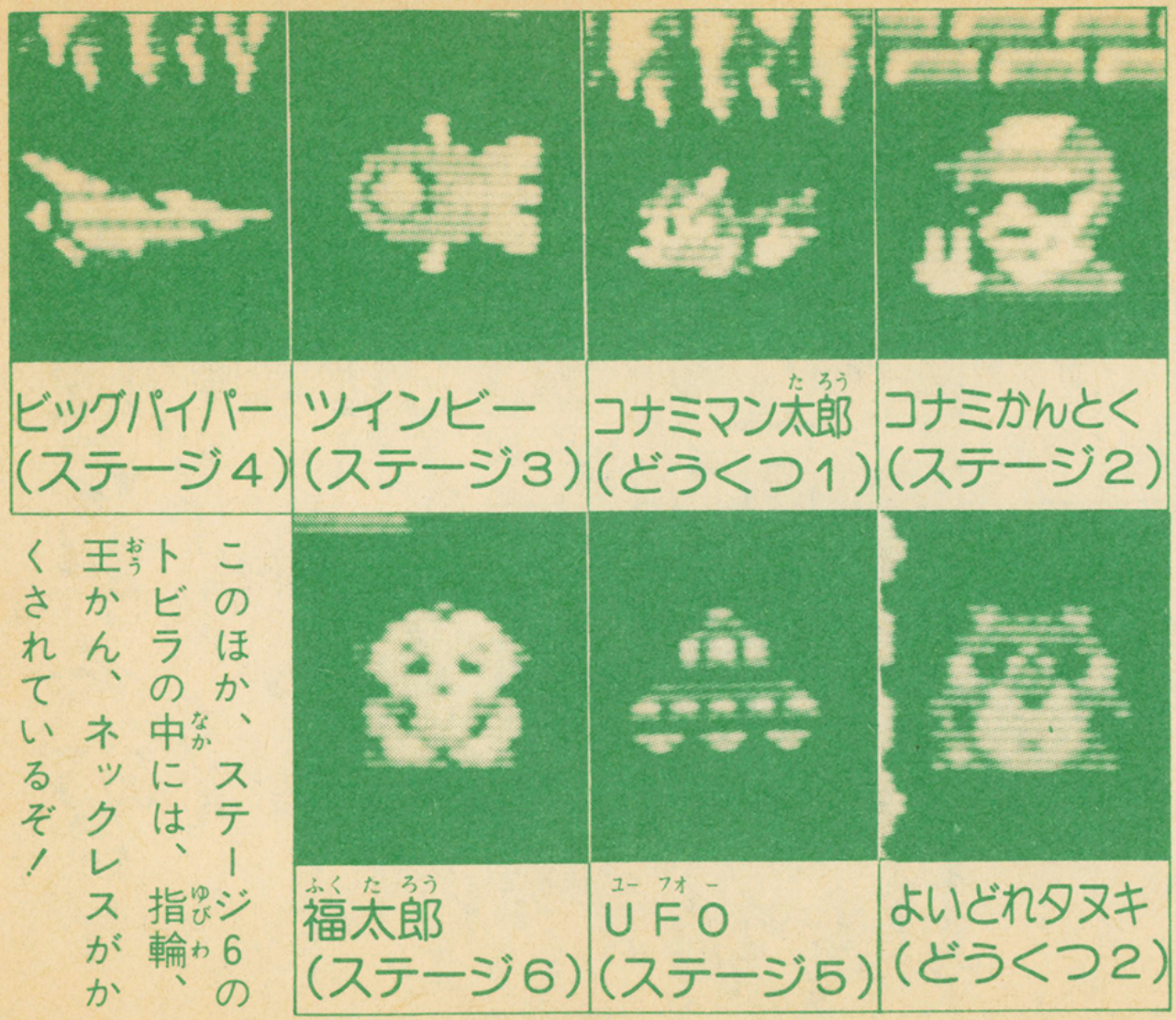
赤いつぼは体力回ふく、白いつぼだと1UPだ！



各ステージに1人。最後は女の子がかくれている。

ボーナスキャラをねらえ！

とつぜん現れるボーナスキャラ。どこに出るかは、本しの7ページのマップにかいてあるぞ！ 2、3秒で消えるから、す速くとろう。



コナミかんとく（ステージ2）

コナミマン太郎（どうくつ1）

ツインビー（ステージ3）

ビッグバイパー（ステージ4）

よいどれタヌキ（どうくつ2）

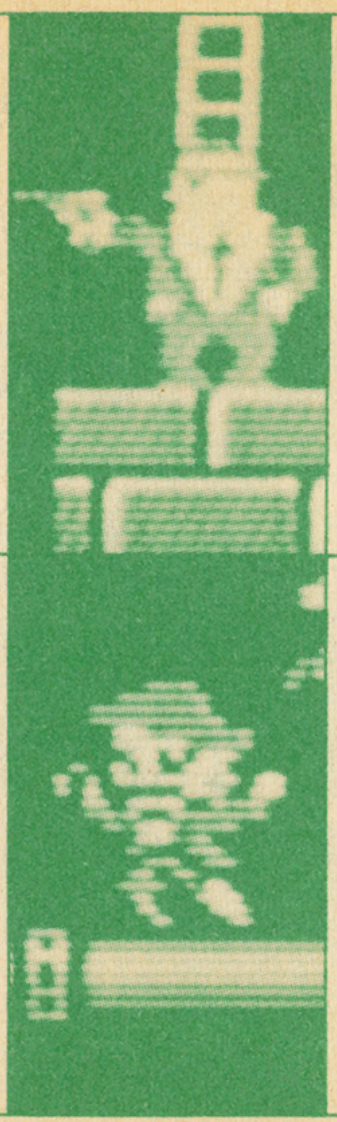
UFO（ステージ5）

福太郎（ステージ6）

このほか、ステージ6のトビラの中には、指輪、王かん、ネックレスがかくされているぞ！

敵キャラはこれでたおせ!!

行く手をじゃまする、にっくき敵キャラ。それぞれの特ちょうを、よーくつかんで、やられないようにしよう!

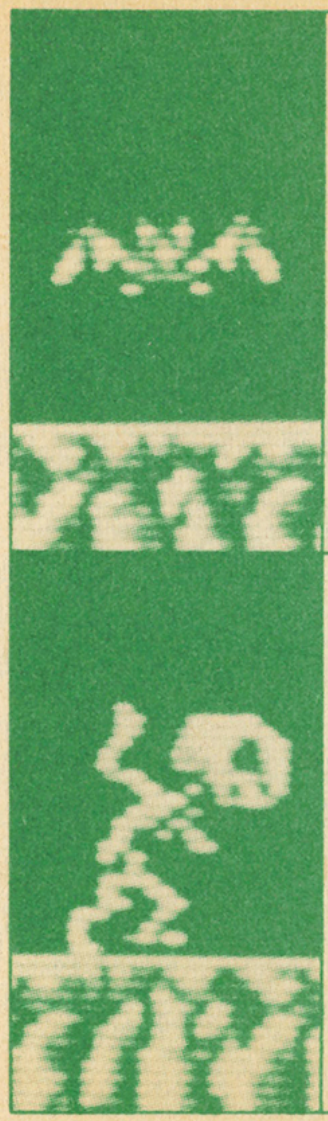


フラテッリギャング
オンチな歌声やピストルでせめてくる。しつこいやつだ。

ゾンビ
とつぜん空中に現れておそってくる。パチンコでたおそう!

チューイ
しつこくまとわりつく吸血コウモリ。あわてずにたおせ!

ガラガラ
地面からはい出してきて、ホネやドクロを投げてくる。



チュー太(赤)
たおすとバクダンになる。

チュー太(白)
たおすと十字かになる。

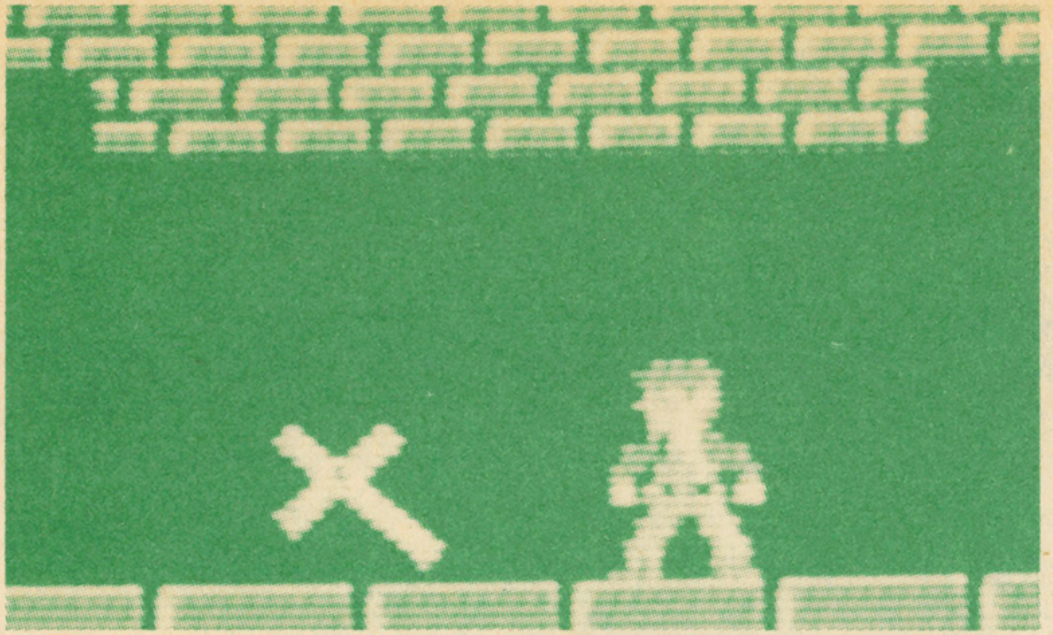
コン太
キツネが化けている。

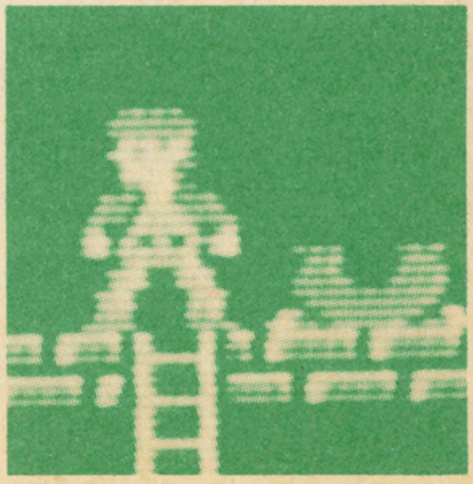
オクトパック
水辺にうろつくタコ。動きはにぶいので、かく実にたおそう。

マーボウ
水中からいきなりとびかかってくる。要注意のキャラだ。

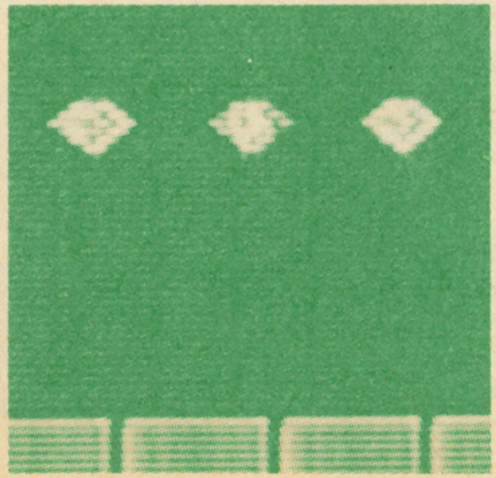
不死身で得点をかせげ!!

白いネズミのチュー太をたおすと、十字かになり、これをとればマイキーはむ敵だ！　マイキーの体力によって、持続時間がちがうから注意しよう。



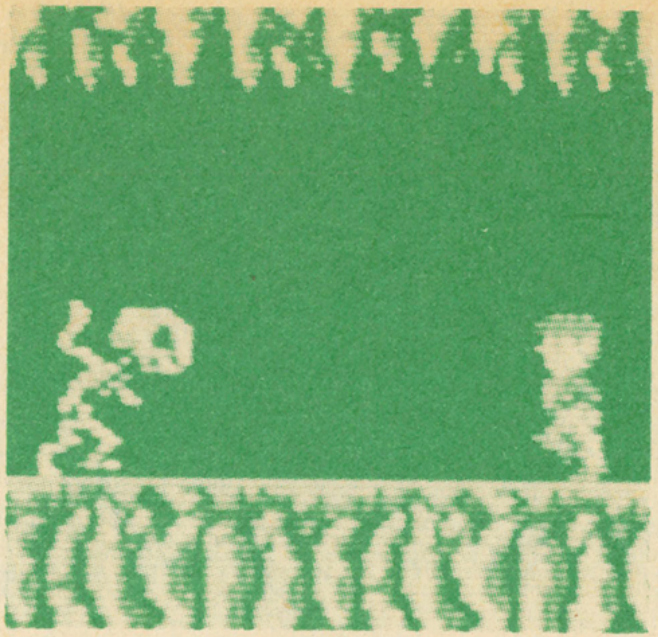


どんな敵でも、さわるだけでたおせちゃう。気持ちいいなあ。



敵をたおしているスキに、ダイヤやかくれキャラをとろう。

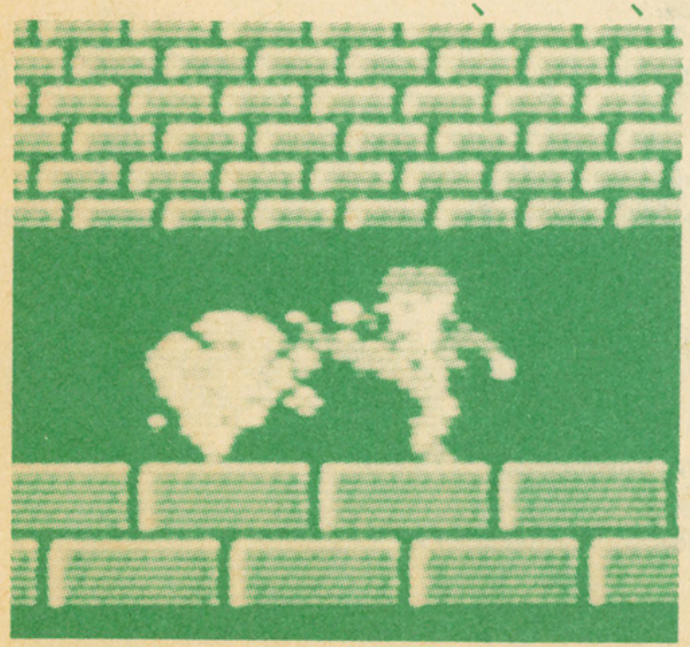
洞くつは戦いぬこう!!



洞くつは、ダイヤをかせぐのには、ぜっこうの場所だ。短いきょりなのに、ちゃんと8個あるんだ。全部とり終えるまで、必死に戦いぬこう!

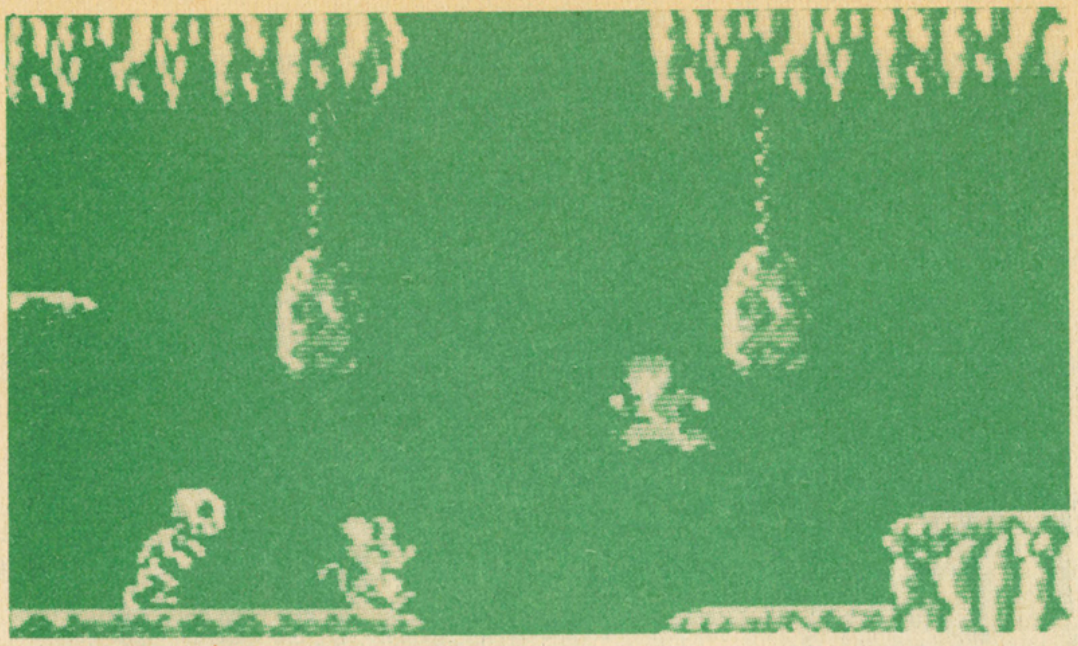
けむりを待ちぶせろ!!

けむりが出てきたら、敵の出るしるし。でもすぐそばによって、けむりのうちにキックしてしまえば、かんたんにたおせる。待ちぶせてやっつけちゃえ!

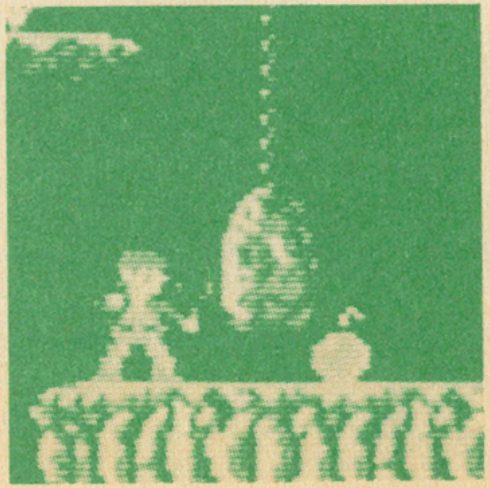


つるし岩はよーく見て！

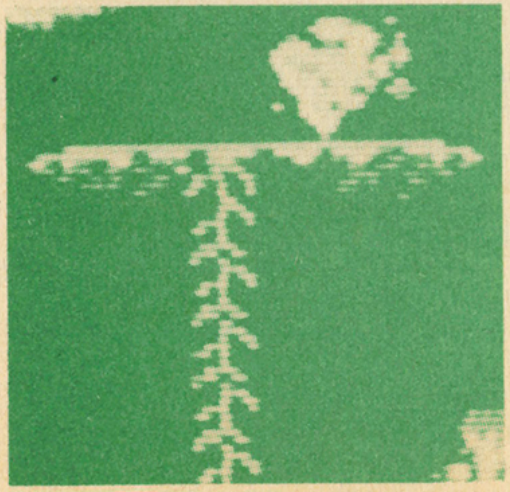
つるし岩は、タイミングよくかわさないとアウトだ。岩が落ちてから、上にもどるまでの間にかけぬけよう。



敵キャラは、つるし岩は平気。パチンコでたおそう。

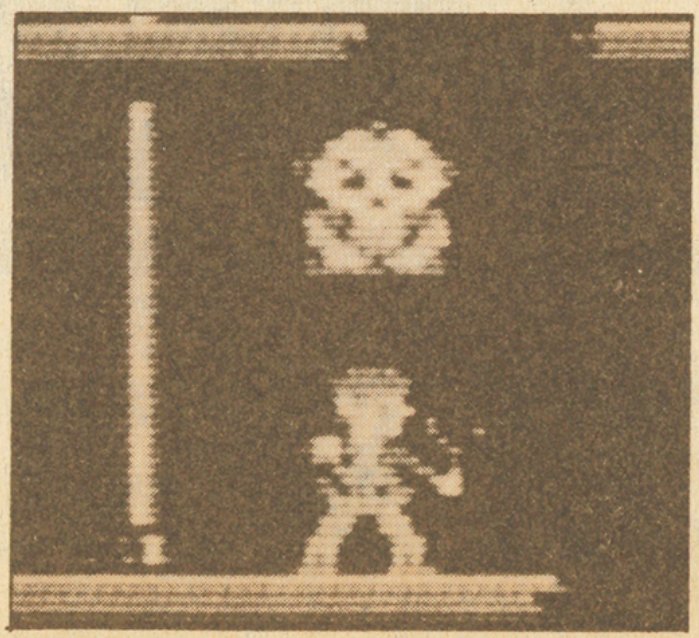


つたの上に敵キャラが出現するときもあるので注意。

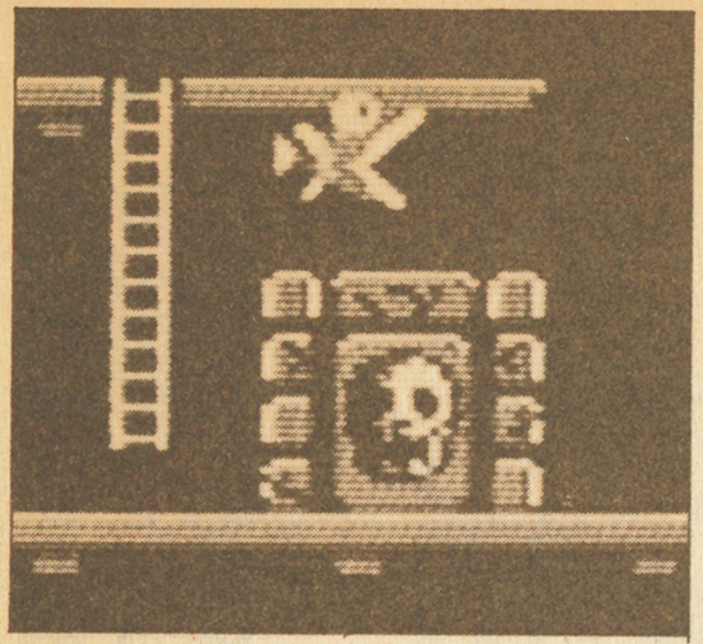


パチンコをわすれないで！

パチンコは、敵をたおすだけでなく、かくれキャラやダイヤをとるのにも必要なんだ。ムダづかいしないで、ジャンプでかわしていこう！



マーボウにはご用心!!



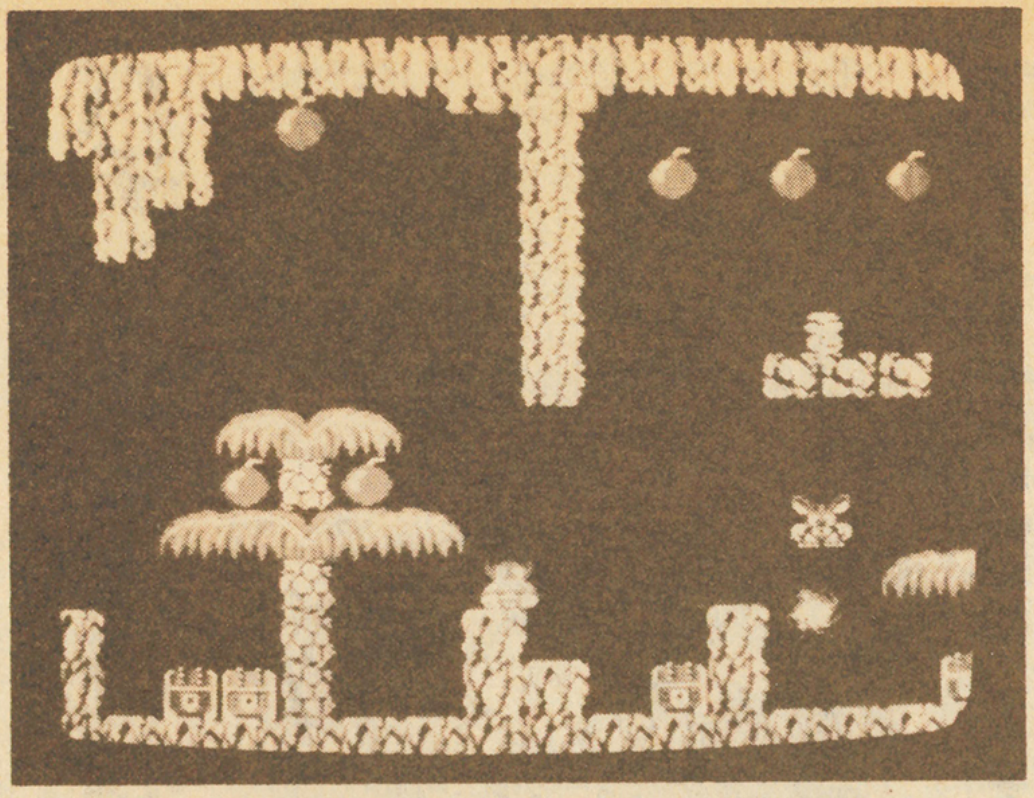
水の中からとつぜん現れるマーボウ。キックやパチンコでもたおせるが、なかなかタイミングがむずかしい。なるべくなら、にげてしまおう。

②マイティボンジャック

テクモ

4980円

広いピラミッドの中にとじこめられた、王様一族を助け出せ！部屋に行くまでは、迷路を通っていかなければならない。パワーをうまく使って、ちょう上を目ざそう！

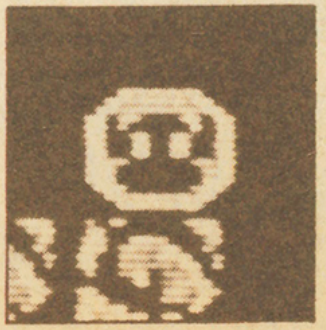


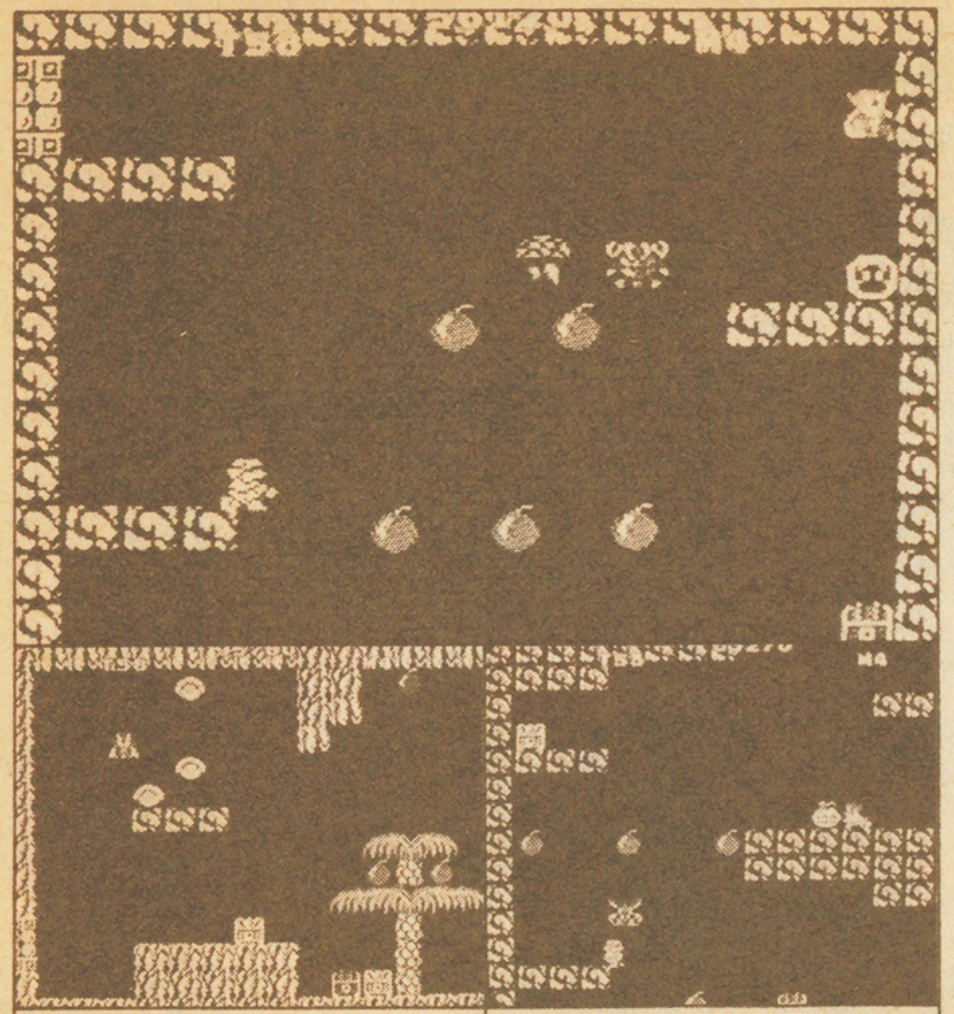
敵キャラ

ハネゾン	ミイラ	ガーメイド	ドクロン	ゲジ将軍
フワフワと近よってくるぞ。	空中からとつぜん出現してくる。	とてもす速いので、要注意！	動きはゆっくりだが手ごわいぞ。	しつこく追いかけてくる。

マイティコインでパワーアップ!!

宝箱の中にあるマイティコインをとって、Ⓑボタンをおすと、パワーアップ！　Ⓑを一回おすと青いジャック（オレンジの宝箱を開けられる）、二回おすと、オレンジのジャック（横からさわっただけで開けられる）、三回で緑のジャック（画面上の敵を、全てコインにする）になる。





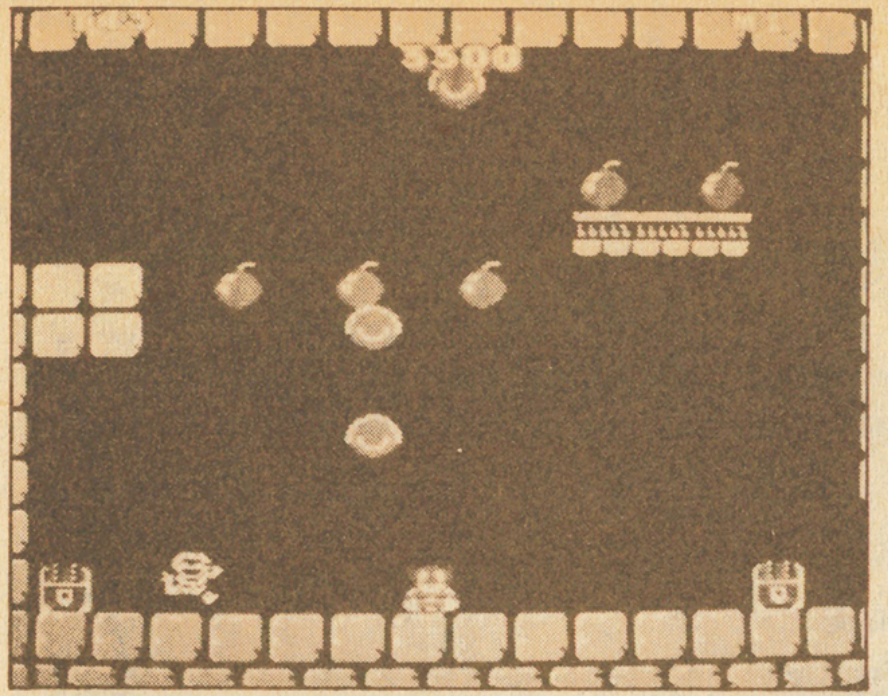
敵が全部コインになるんだ!!

横からさわっただけで開けられる！

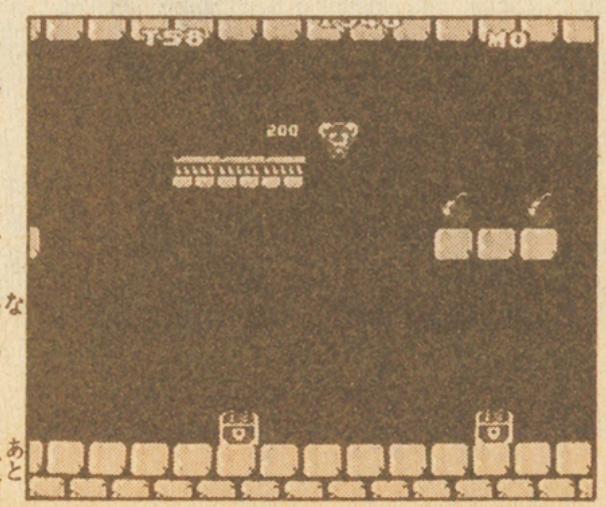
パワーボールで反げきだ!!

迷路の中にあるバクダンを決まった順に取ると、チャイムがなる。このチャイムが鳴ってから開けた宝箱にはパワーボールが入ってる。これをとれば、敵は5秒だけコインになるんだ。

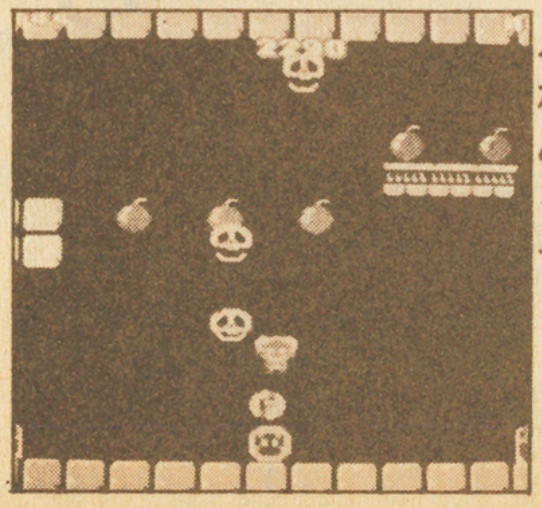
パワーボール



順番通りにバクダンをとっていると、一個200点だ。

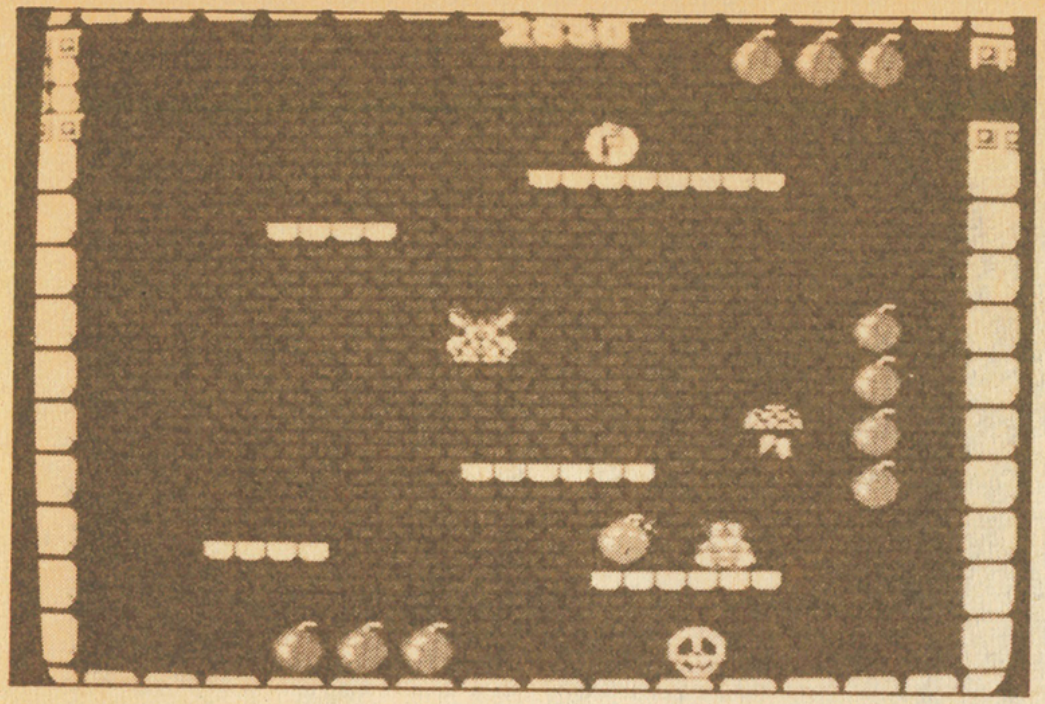


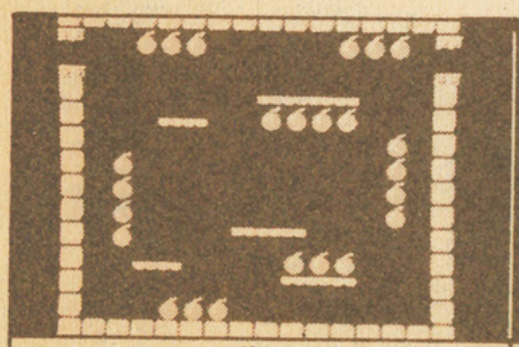
チャイムが鳴った後、宝箱にはパワーボールがあるぞ!



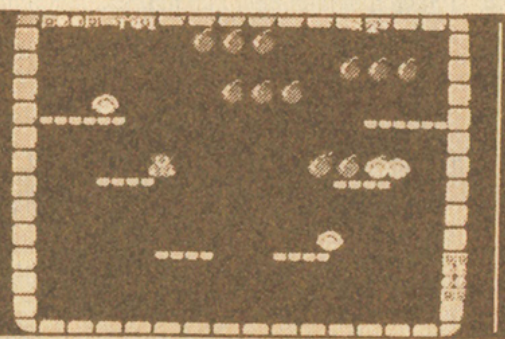
王家の部屋は5万点をねらえ!!

王家の部屋にならんだバクダン。これは最初の一個をとると、次のバクダンに火がつく。全てのバクダンを、火のついた順にとっていくと、5万点のボーナスがもらえる。何度も練習しておこう!

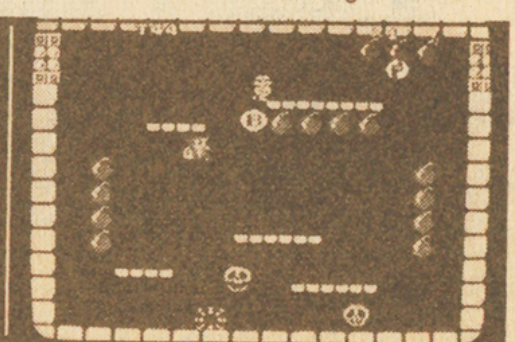




どれから火がつくかは決まっているんだ。



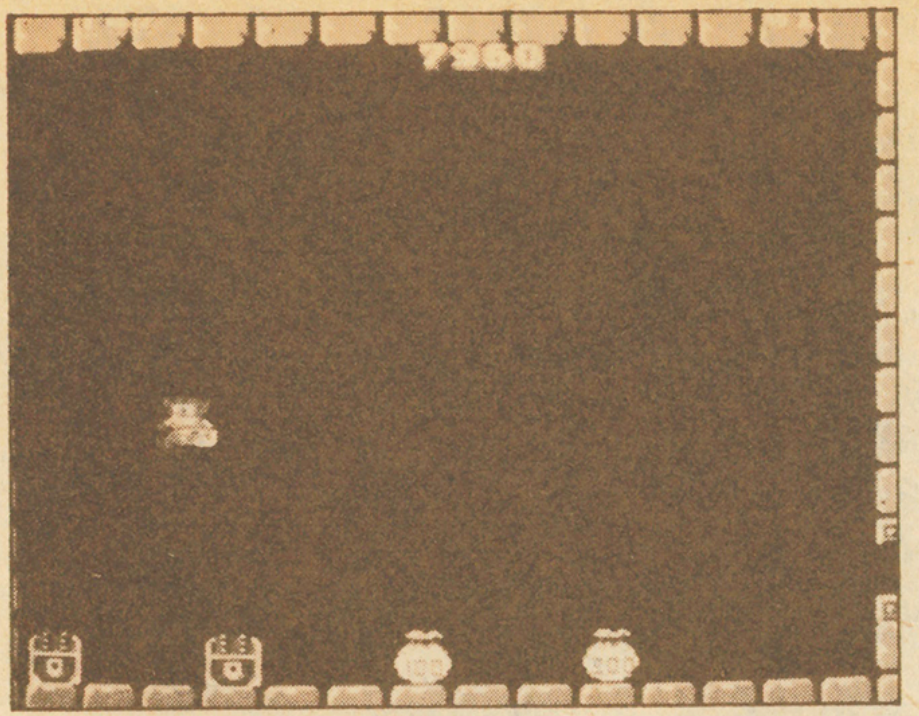
王家の部屋でもパワーボールが出るぞ!



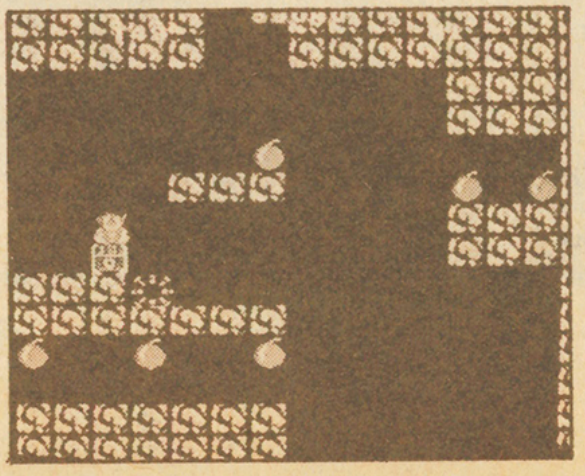
Ⓑマークをとってからなら、点は2倍だ!

かくれたヒミツをさがせ!!

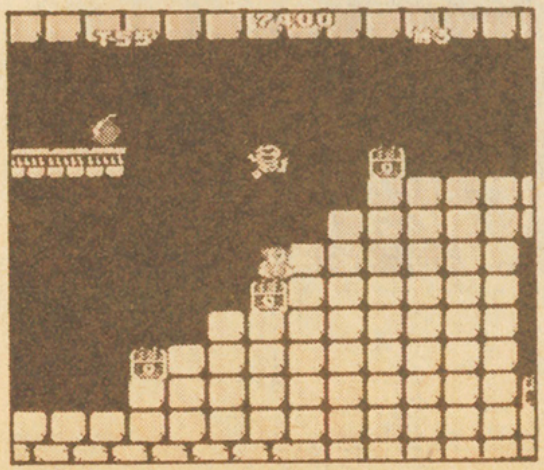
このゲームには、かくし部屋やかくれ宝箱がいっぱい!!何もないように見えても、上でジャンプすれば宝箱が…。ただし、かくれ部屋の中には、パワーアップしてないと行けないものもあるんだ。



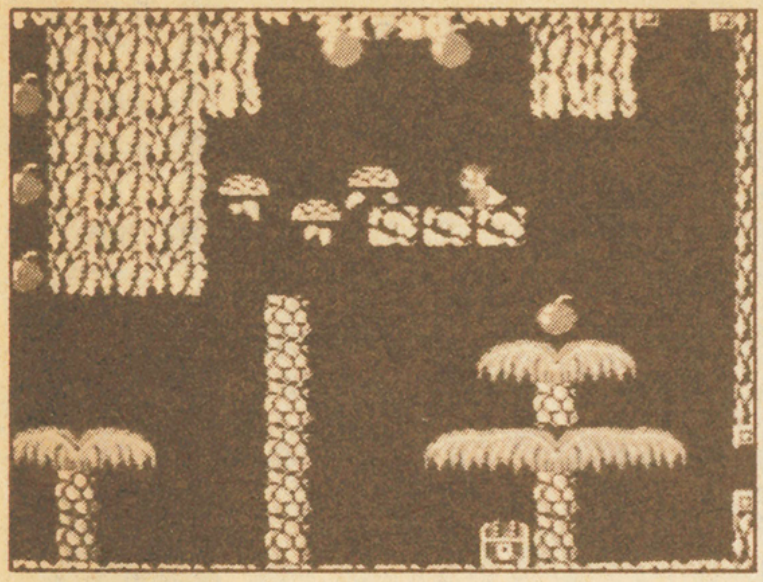
この宝箱の中のスフィンクスには、重大なひみつが…。



こんなところにも宝箱が。いろんな所でジャンプだ!

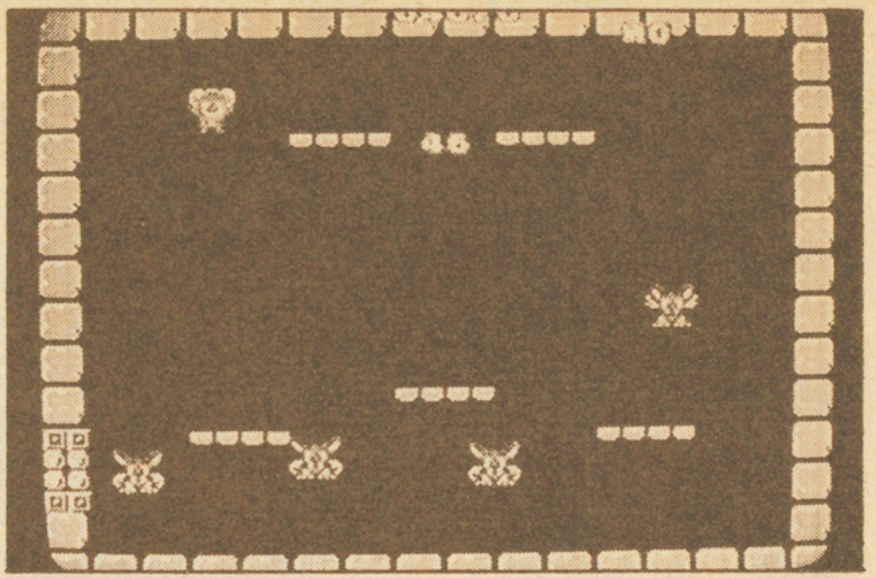


地図をかきながら進め

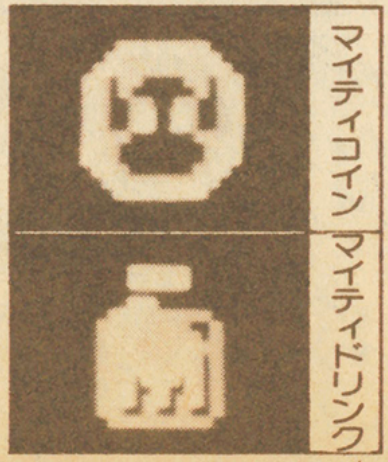


先の道が2つに分かれている所もある。こんな時は迷わないためにも、地図をかきながら進もう。バクダンをとる順番なども書いておけば、あとあと便利になるぞ!!

よくばっちゃダメだ!!



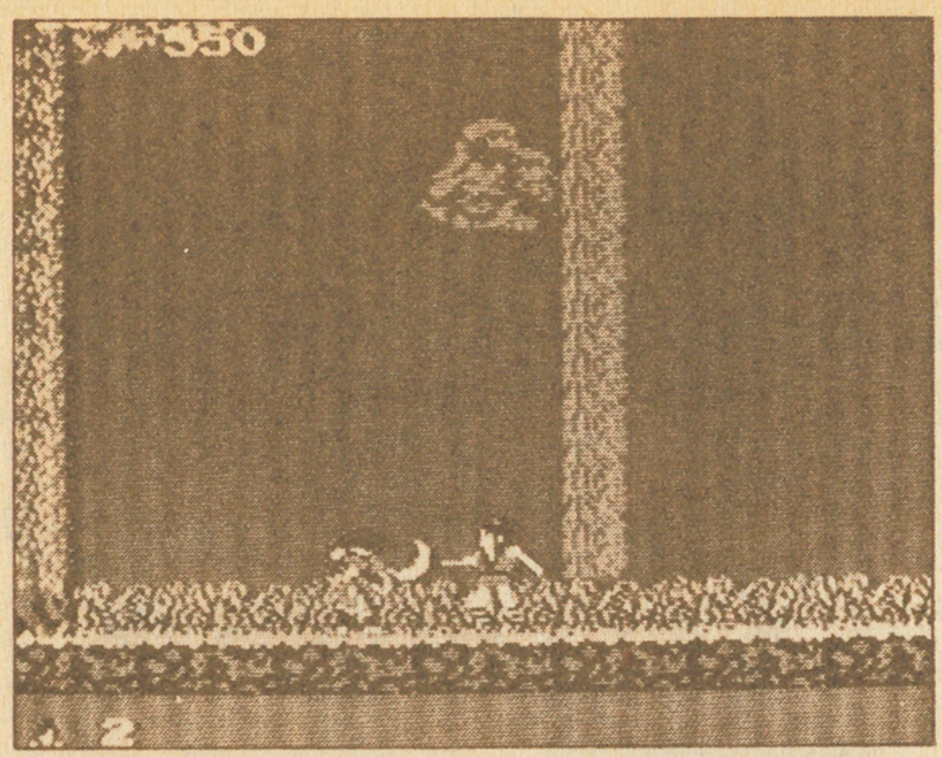
コインやドリンクをとりすぎると、ごうもん部屋に落とされる。数字が0になるまでジャンプさせられるぞ。



③影の伝説

タイトー
4900円

さらわれた霧姫を助けるため、忍者・影が活やくする、超時代げきゲーム！
次つぎに出てくる敵の忍者や妖坊を、ぶきと忍法でたおしながら、城のちょう上にとじこめられた霧姫のもとへ急げ!! きみは霧姫に会うことができるか!!

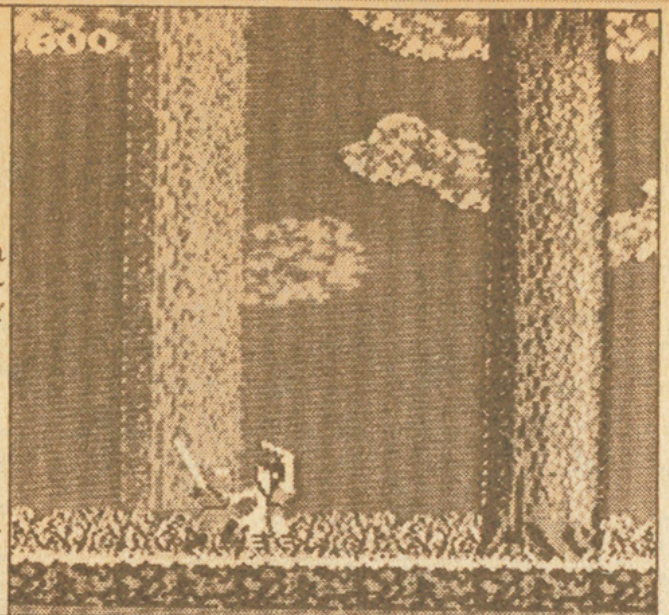


妖坊	赤忍者	忍者
火をふきながら、こうげきしてくる。	けむり玉でせめてくるヤツもいる。	一番弱い敵だが、ゆだんは禁物だ！

刀と手りけんでたおせ!!

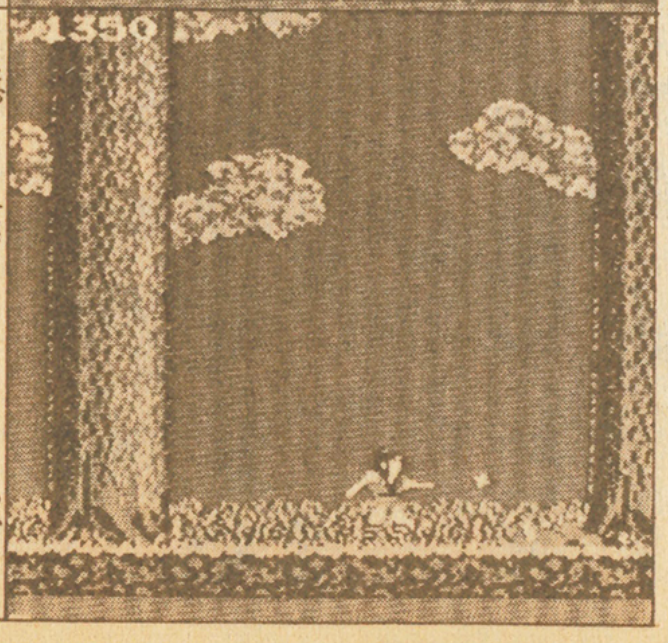
影のぶきは、刀と手りけん。刀は敵の手りけんをはじきとばすこともできるんだ。また、ジャンプ中にもぶきが使えるので、空中殺法も思いのままだ!

刀



ボタンを連打すれば、敵の手りけんをはじきとばせるんだ。

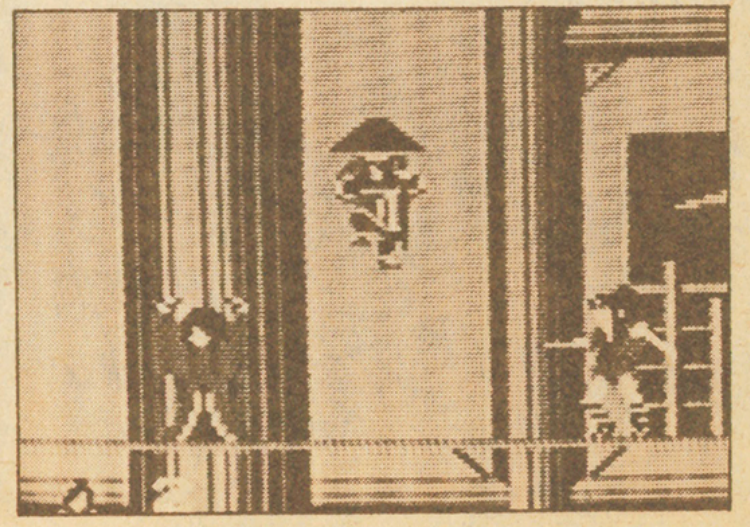
手りけん

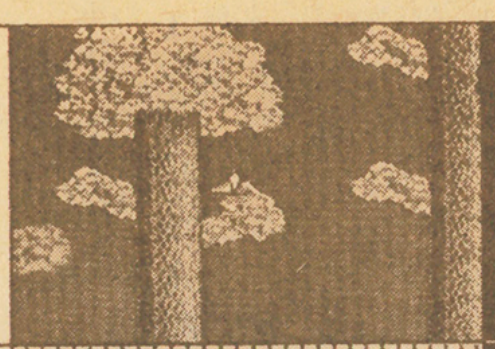


遠くの敵にはこれを使おう。十字キーで、すきな方向に投げられるよ。

霧姫を救い出そう!!

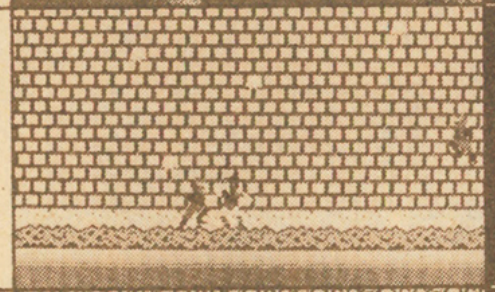
とらえられた霧姫は、城のちょう上にいる。ここに行くまでには、森、ぬけあな、城へき、城内の4つのシーンをクリアしなくてはならない。どの面でどの敵が出てくるかをよーくおぼえて、どんどんたおしていこう。





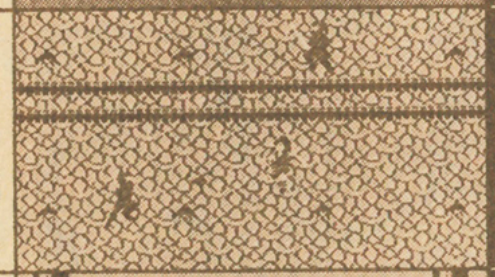
森

火をふく妖坊が手ごわいぞ。



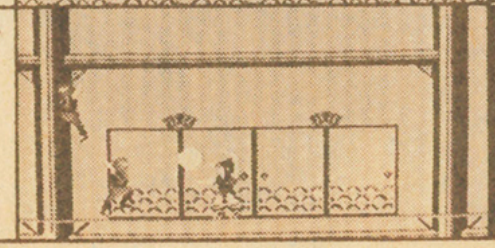
ぬけあな

敵の忍者を10人たおせ！



城へき

赤忍者の動きには要注意！

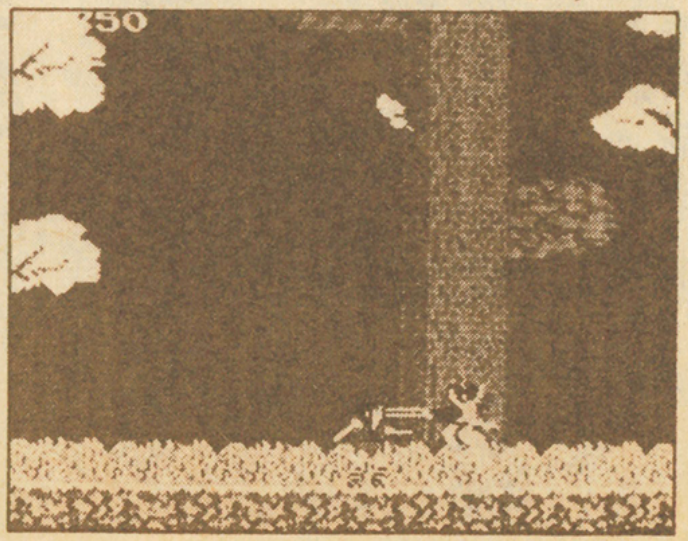


城内

柱にしばられた霧姫を救え。

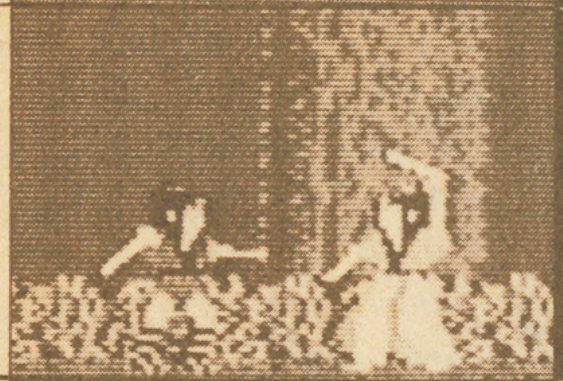
敵のボスは手ごわいぞ!!

霧姫を救った後に出てくる敵のボスは、かなり強敵だ。ふつうのこうげきではたおせないぞ！画面をよーく見て、今までの面とちがったところに注意しよう。このナゾをとければ、一気にたおせるぞ！



双幻坊

妖坊がパワーアップした敵だ。



雪之介

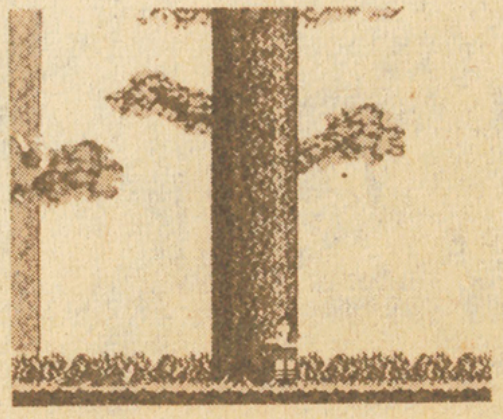
秋の面のボス。動きがす速いんだ。

妖四郎

二刀流で、しかも空中戦法を使うぞ。

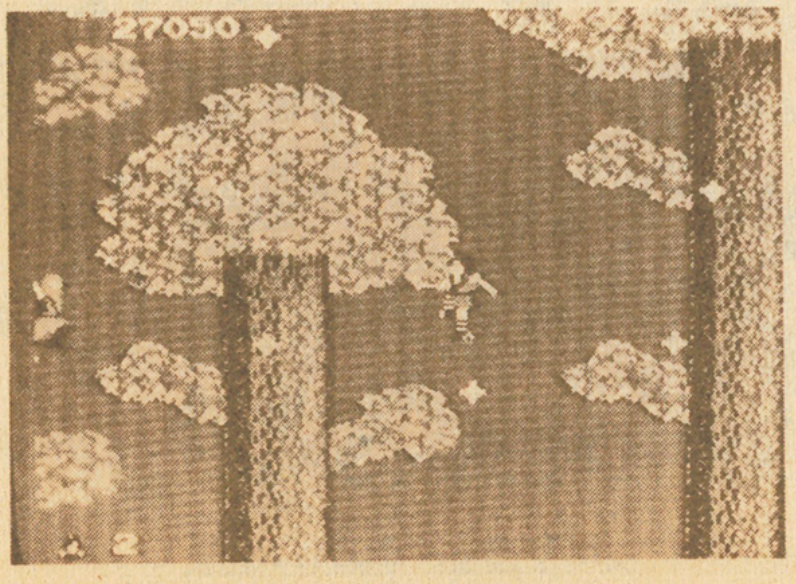
必殺の忍法を使いこなせ!!

時どき画面に出てくるかくれキャラをとると、影は忍法で敵をたおせるようになる。使える忍法は、全部で3つ。どれも強力な忍法なので、イザという時は、とても便利だ。



忍法1 あしゅらの術

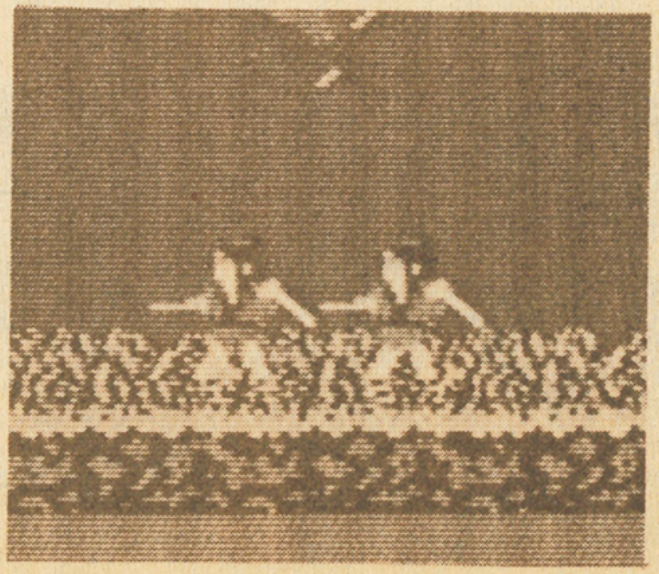
かくれキャラの、赤い術丸をとると、手りけんが8方向に飛ぶようになる"あしゅらの術"が使えるようになる。空中でジャンプした時にこの術を使えば、まわりのほとんどの敵をたおせるようになる。



忍法2

分身の術

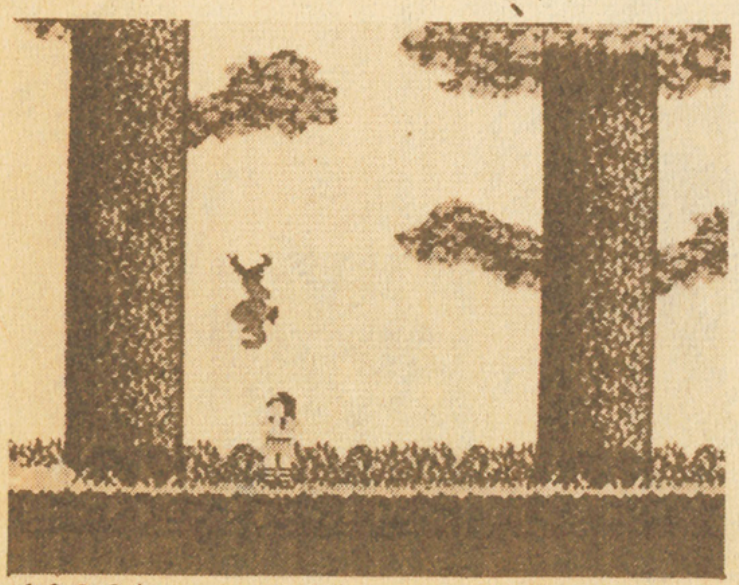
これも赤い術丸をとると使えるようになる。この術は、影が二人に分身して、こうげき力が2倍にアップする。時間がたつと元にもどってしまうぞ。



忍法3

みやびの術

空中にうかんでいるまき物をとると、使えるようになる。光と音で、画面上の全ての敵をたおしてしまう、強力な忍法だ。まき物は必ずとるようにしよう。

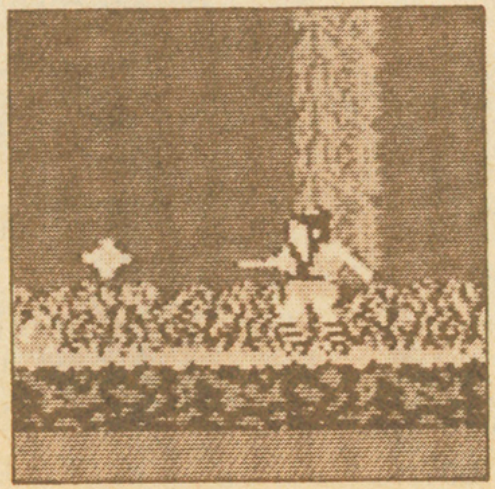


パワーアップで敵をげきは

忍法のほかにも、ヒミツがいっぱい！　かくれキャラの水晶玉をとると、影が2だんかいにパワーアップするぞ!!

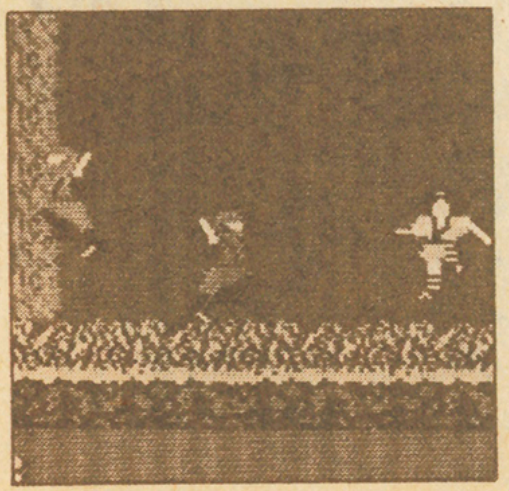
①緑色の影

1個目の水晶玉をとると、影が緑色に。敵の体をつらぬく、強力な手りけんが投げられるようになる。一列にならんだ敵に対しては有こうだぞ。



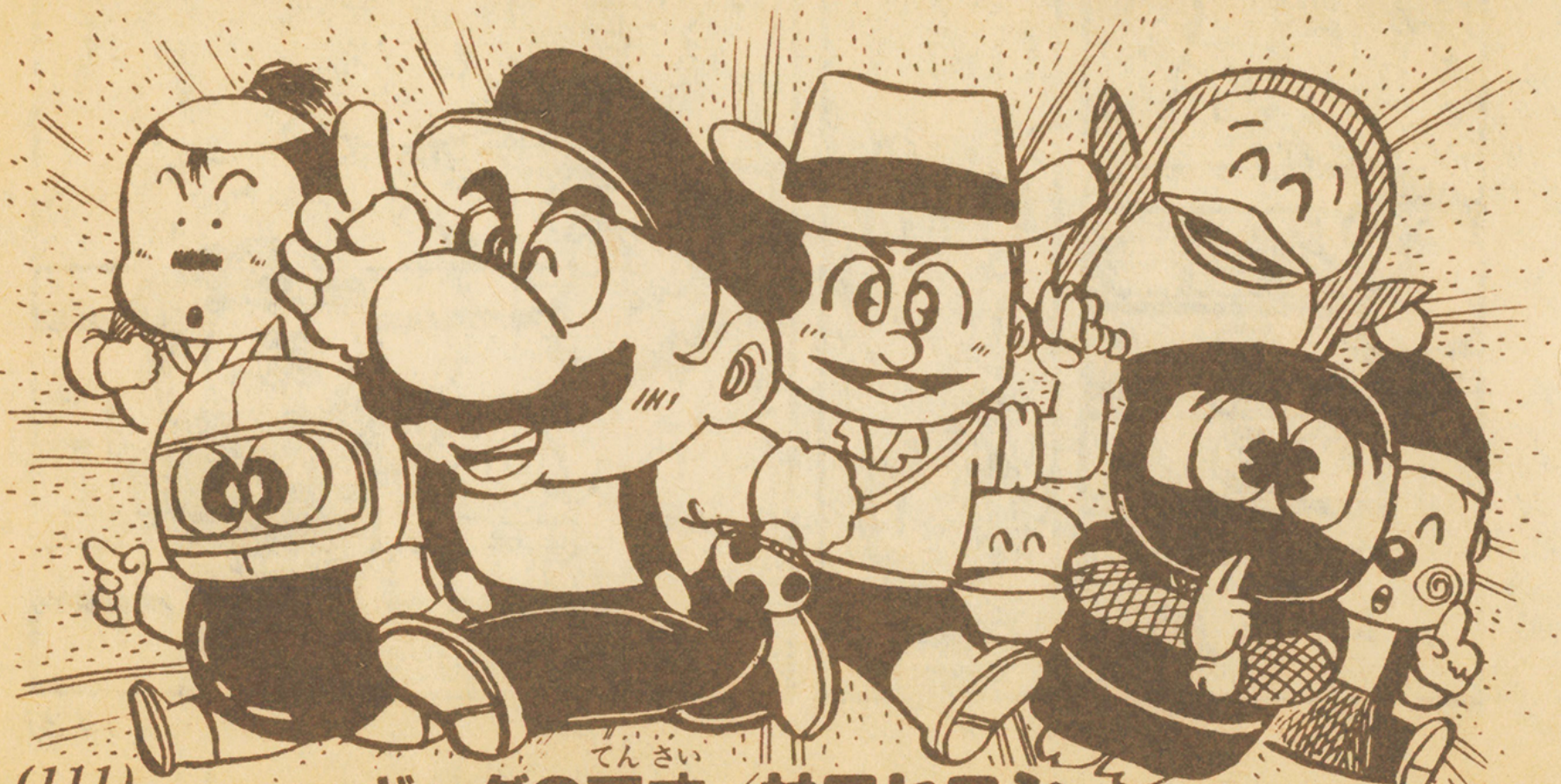
②黄色の影

2個目の水晶玉をとると、黄色に変身できる。これをとれば、影のスピードがアップして、敵のこうげきをよけやすくなるんだ。

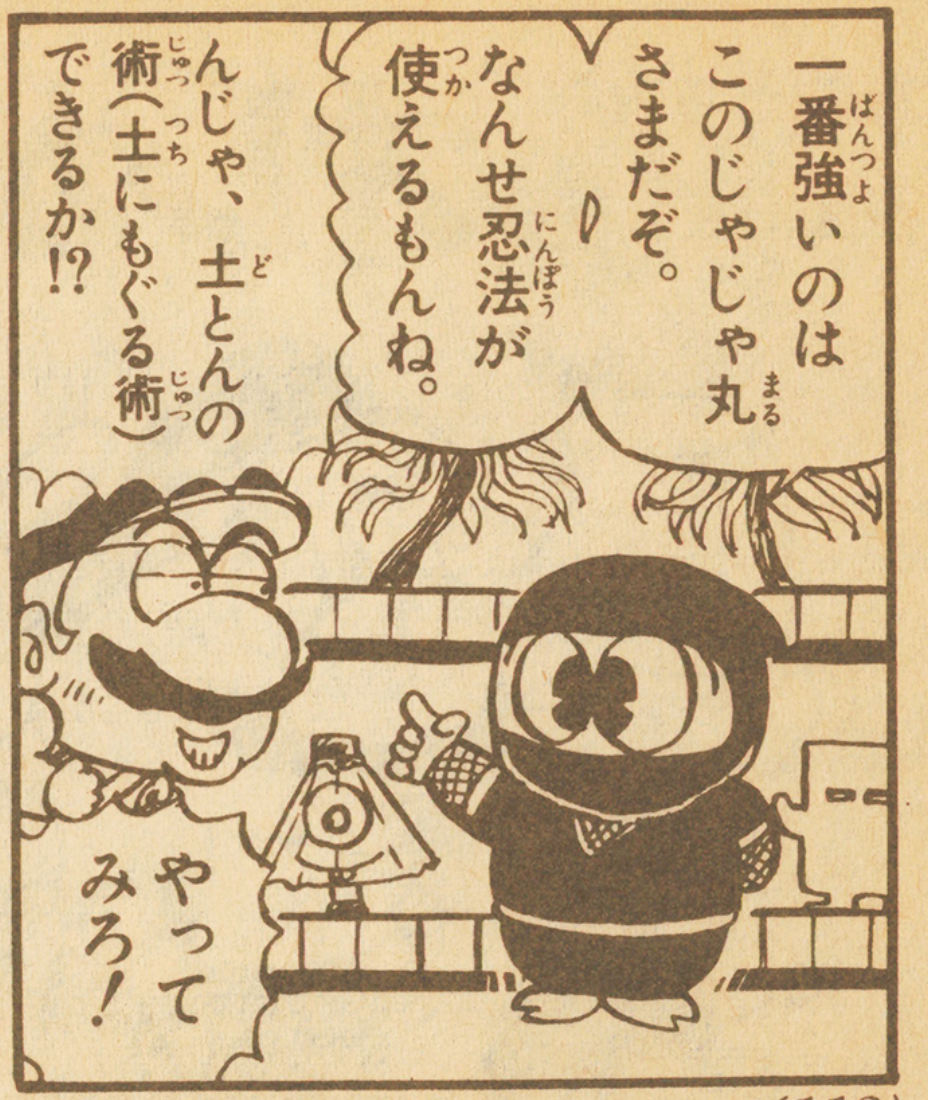


ファミキャラ
ハチャメチャ勝負

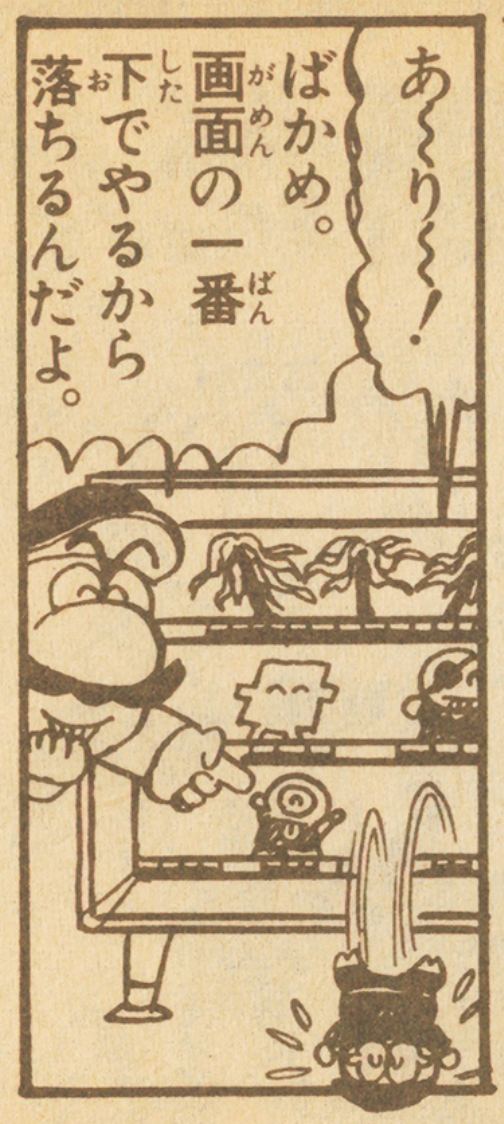
オレが一番だ!!

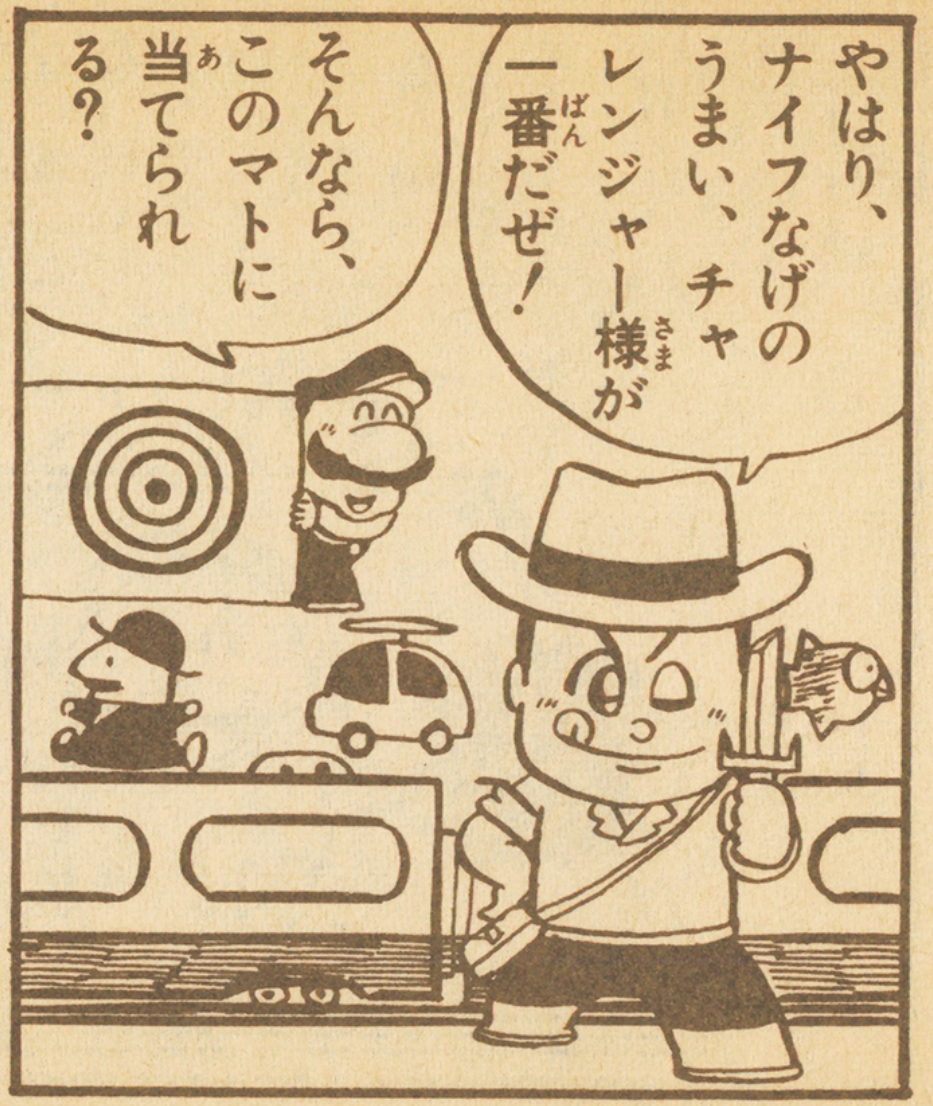


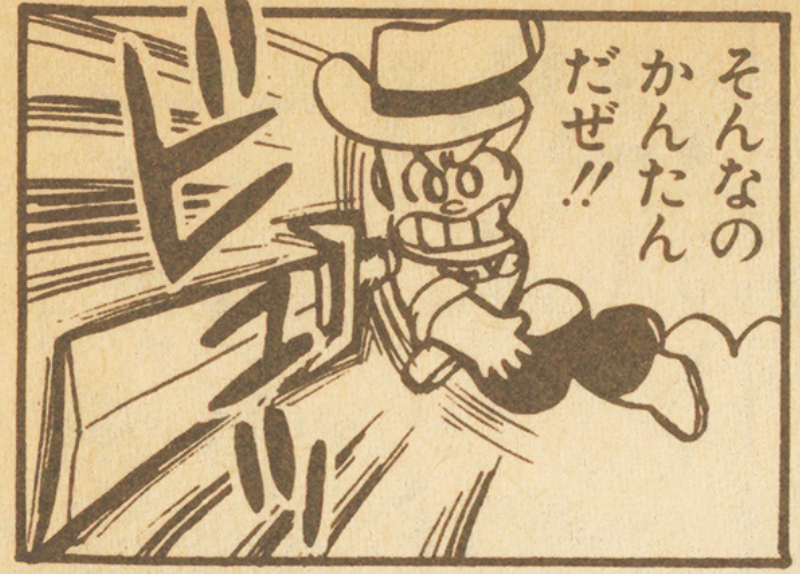
ギャグの天才／村田ヒロシ

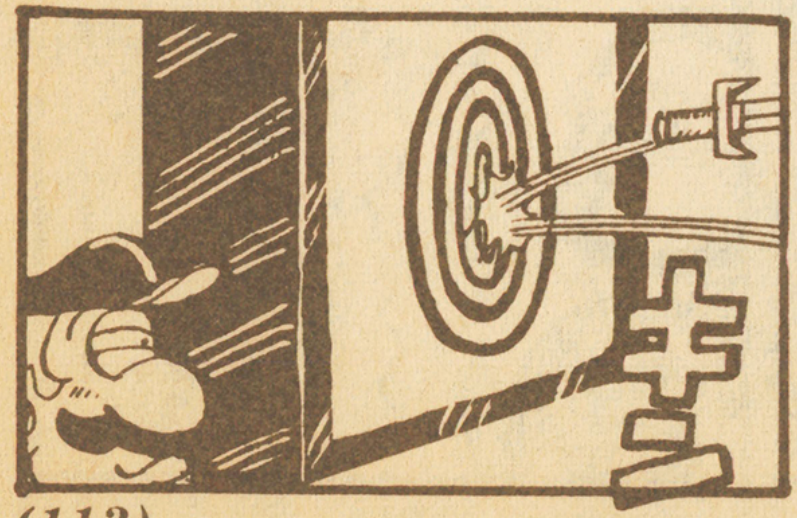

一番強いのは
このじゃじゃ丸
さまだぞ。
なんせ忍法が
使えるもんね。
んじゃ、土とんの
術(土にもぐる術)
できるか!?
やって
みろ!

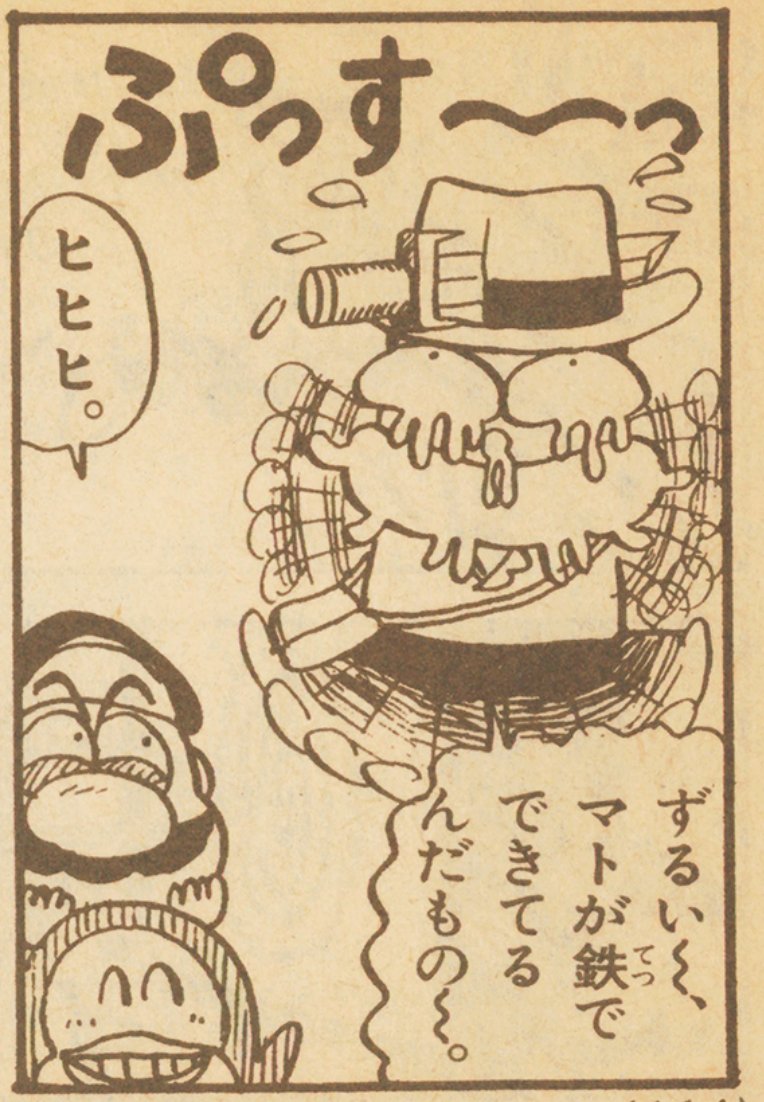
よーし、
土とんの術
じゃー。
ドローン

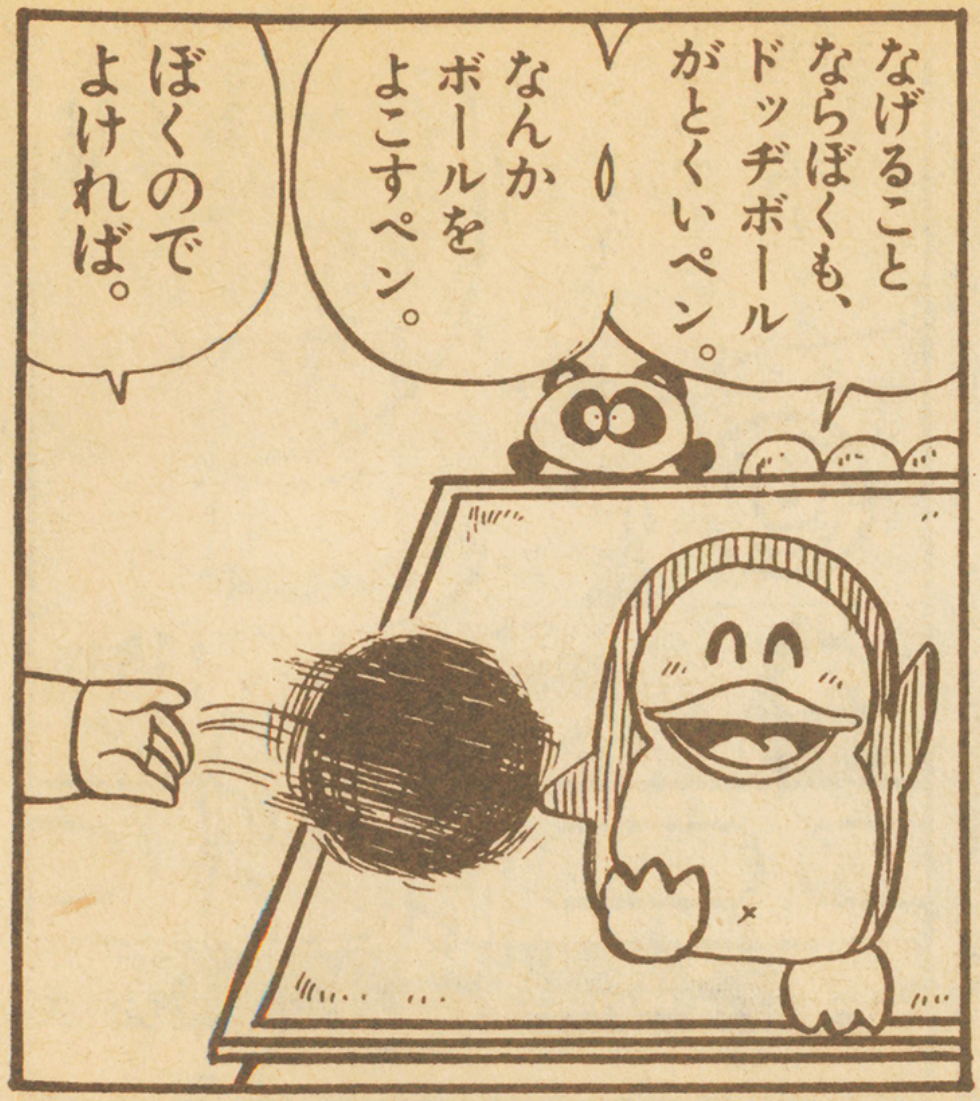

あ〜り〜!
ばかめ。
画面の一番
下でやるから
落ちるんだよ。

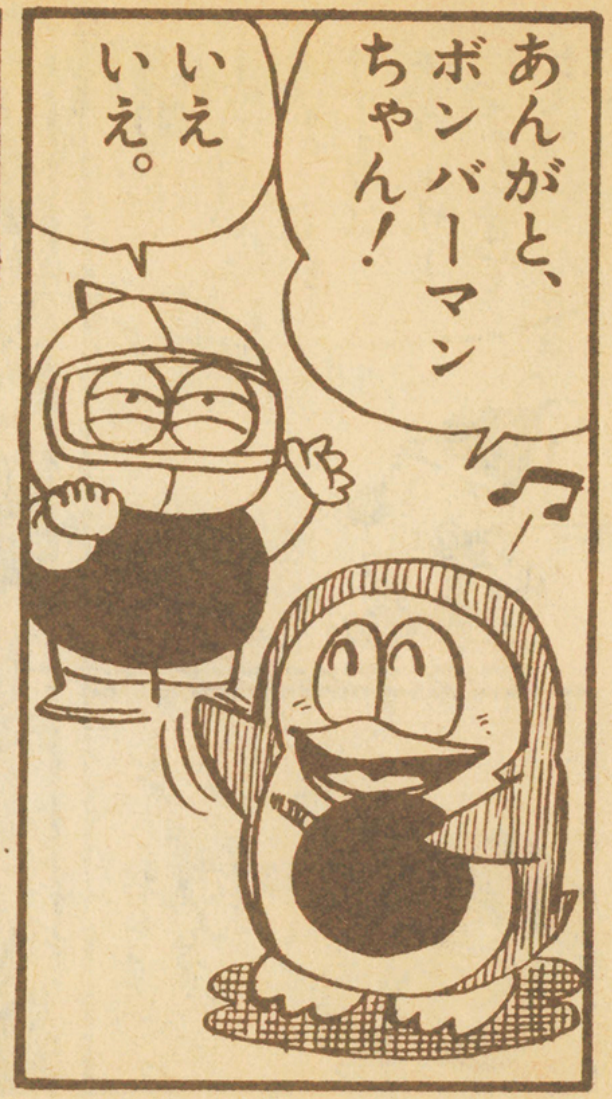

やはり、ナイフなげのうまい、チャレンジャー様が一番だぜ！
そんなら、このマトに当てられる？

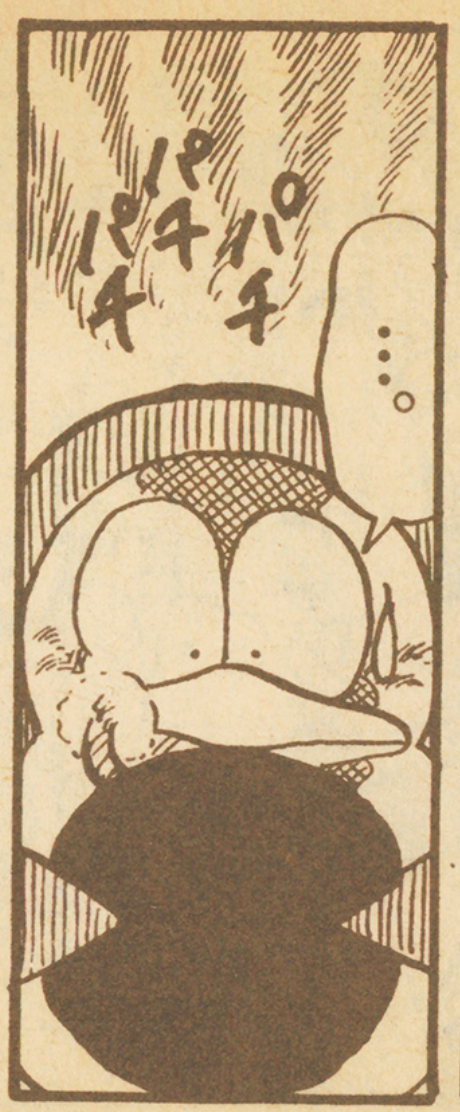

そんなのかんたんだぜ!!
ビュン

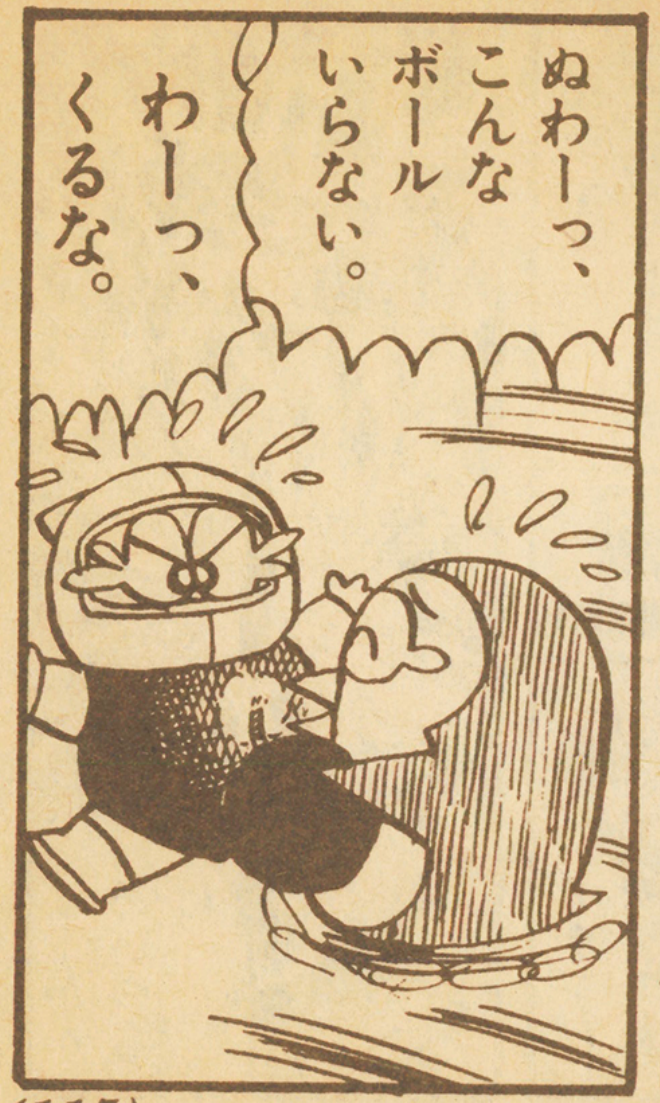

ピキン


ぷっす〜〜っ
ずるい〜、マトが鉄でできてるんだもの〜。
ヒヒヒ。

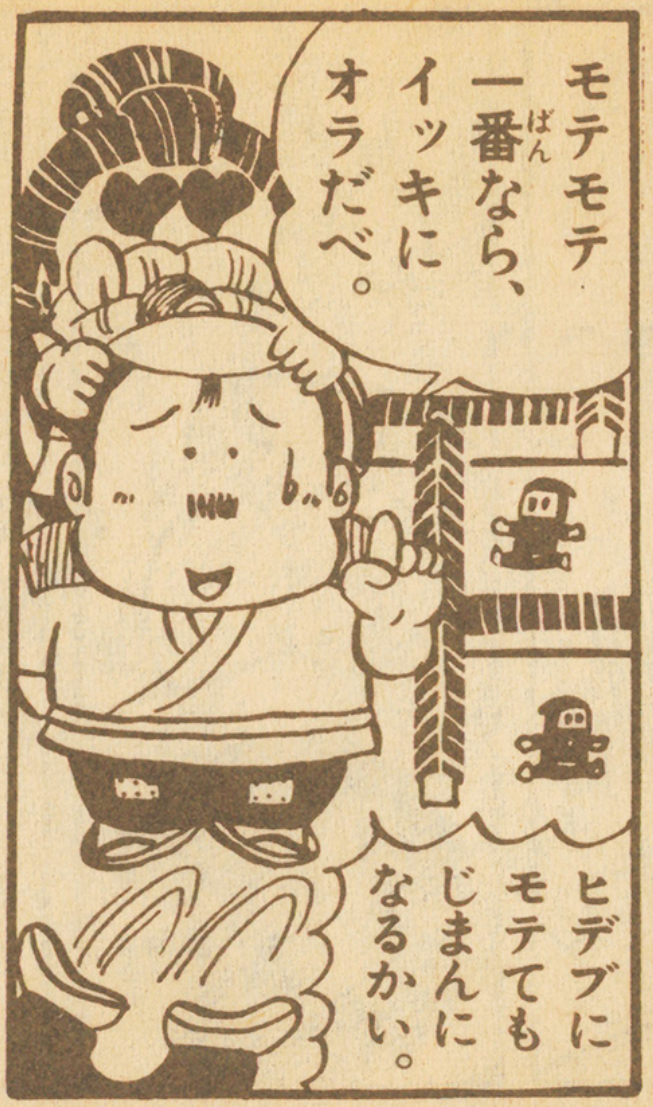

なげることならぼくも、ドッヂボールがとくいペン。
なんかボールをよこすペン。
ぼくのでよければ。

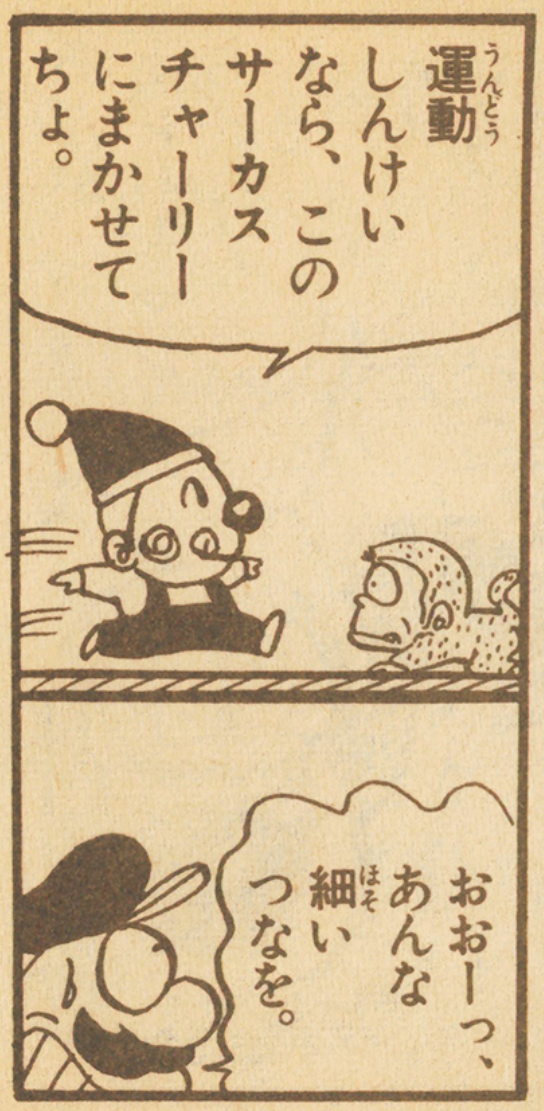

あんがと、ボンバーマンちゃん！
いえいえ。

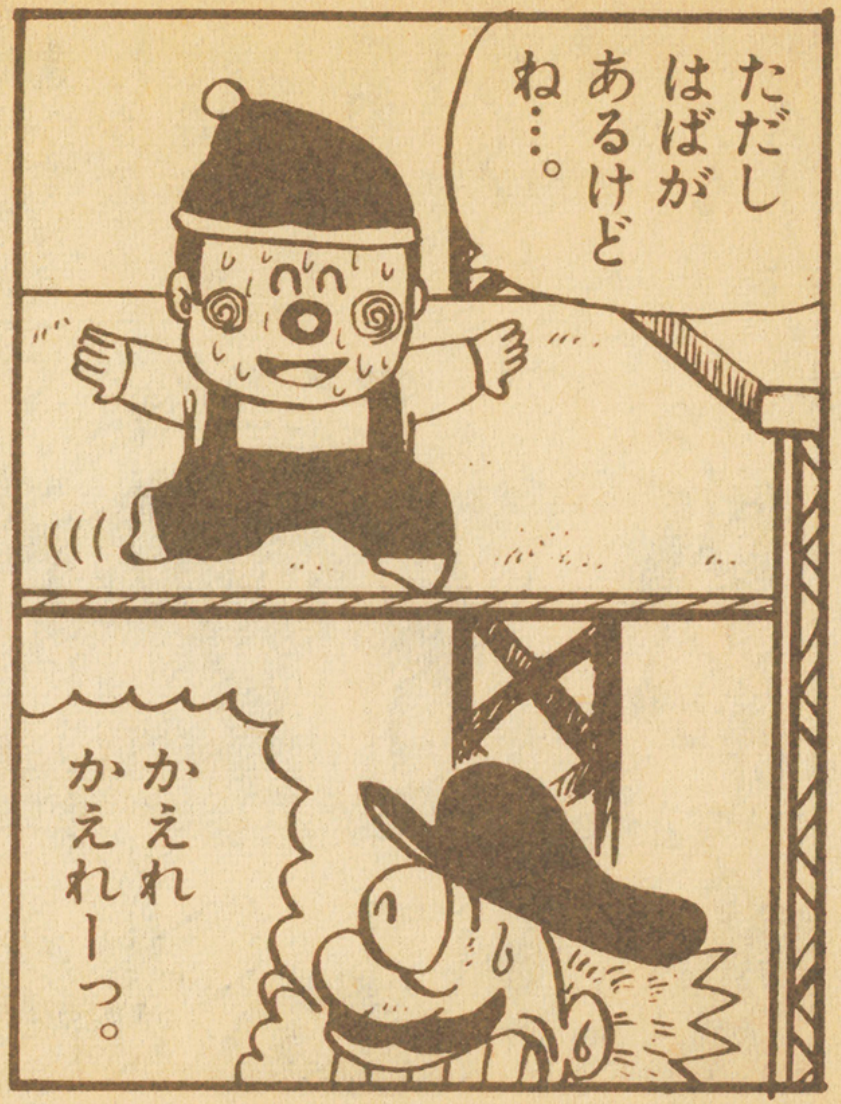

パチパチパチ
……。

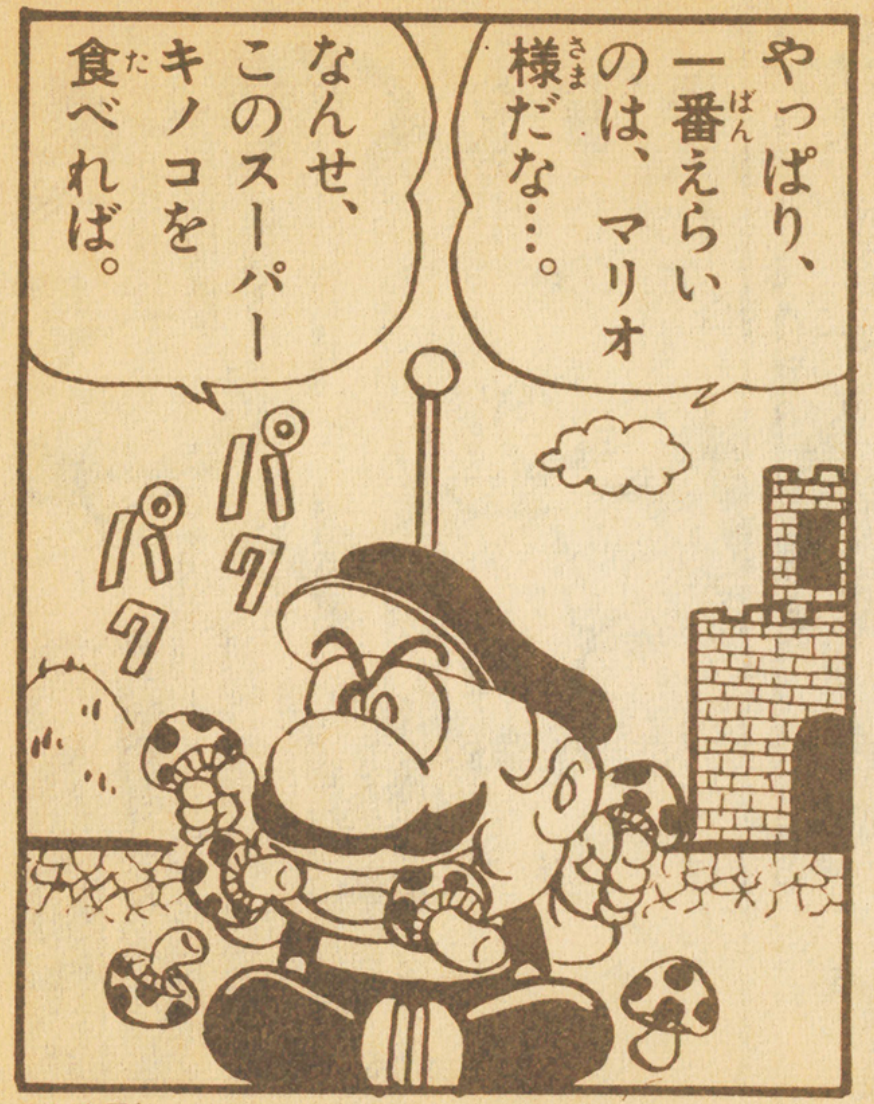

ぬわーっ、こんなボールいらない。
わーっ、くるな。

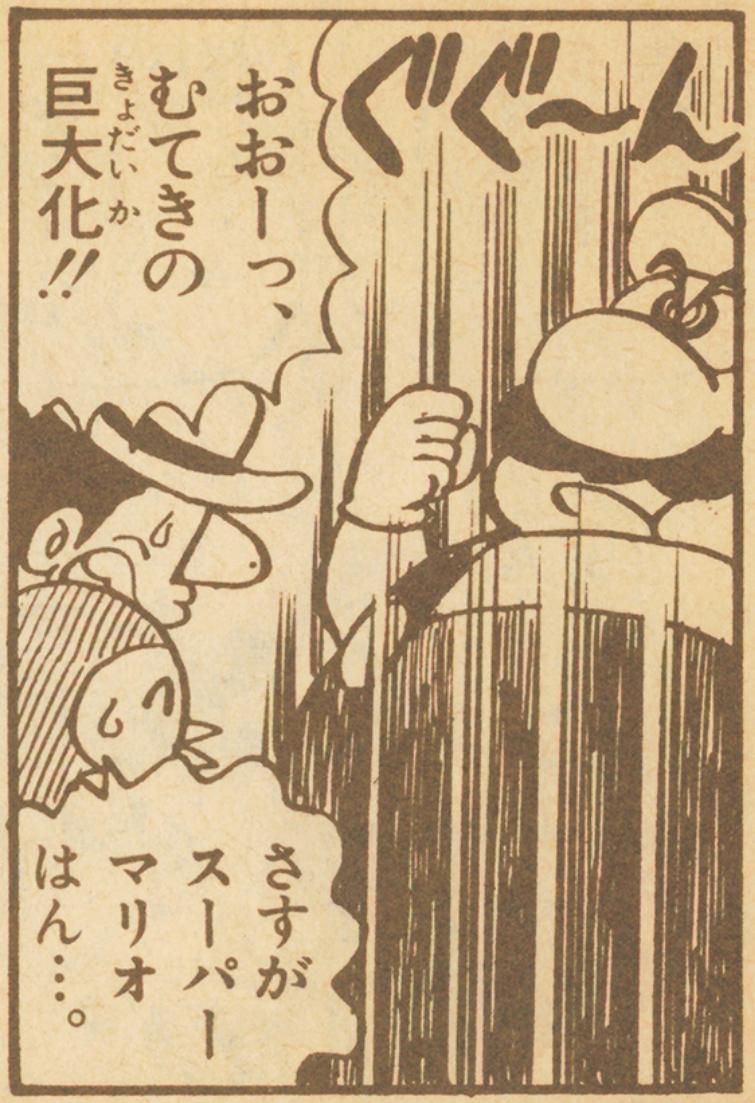
どかーん
ばーかかあいつらは。

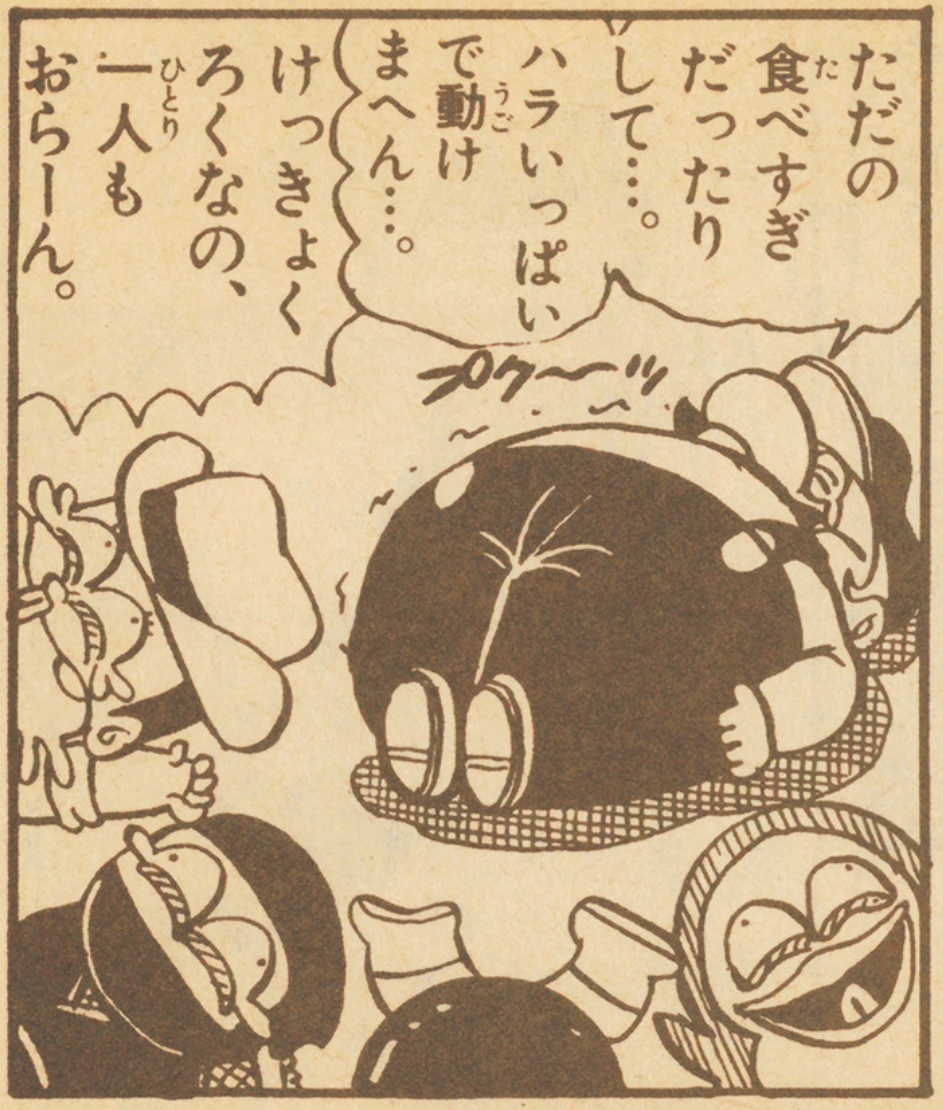

モテモテ一番なら、イッキにオラだべ。
ヒデブにモテてもじまんになるかい。


運動しんけいなら、このサーカスチャーリーにまかせてちょ。
おおーっ、あんな細いつなを。


ただしはばがあるけどね…。
かえれかえれーっ。


やっぱり、一番えらいのは、マリオ様だな…。
なんせ、このスーパーキノコを食べれば。
パクパク

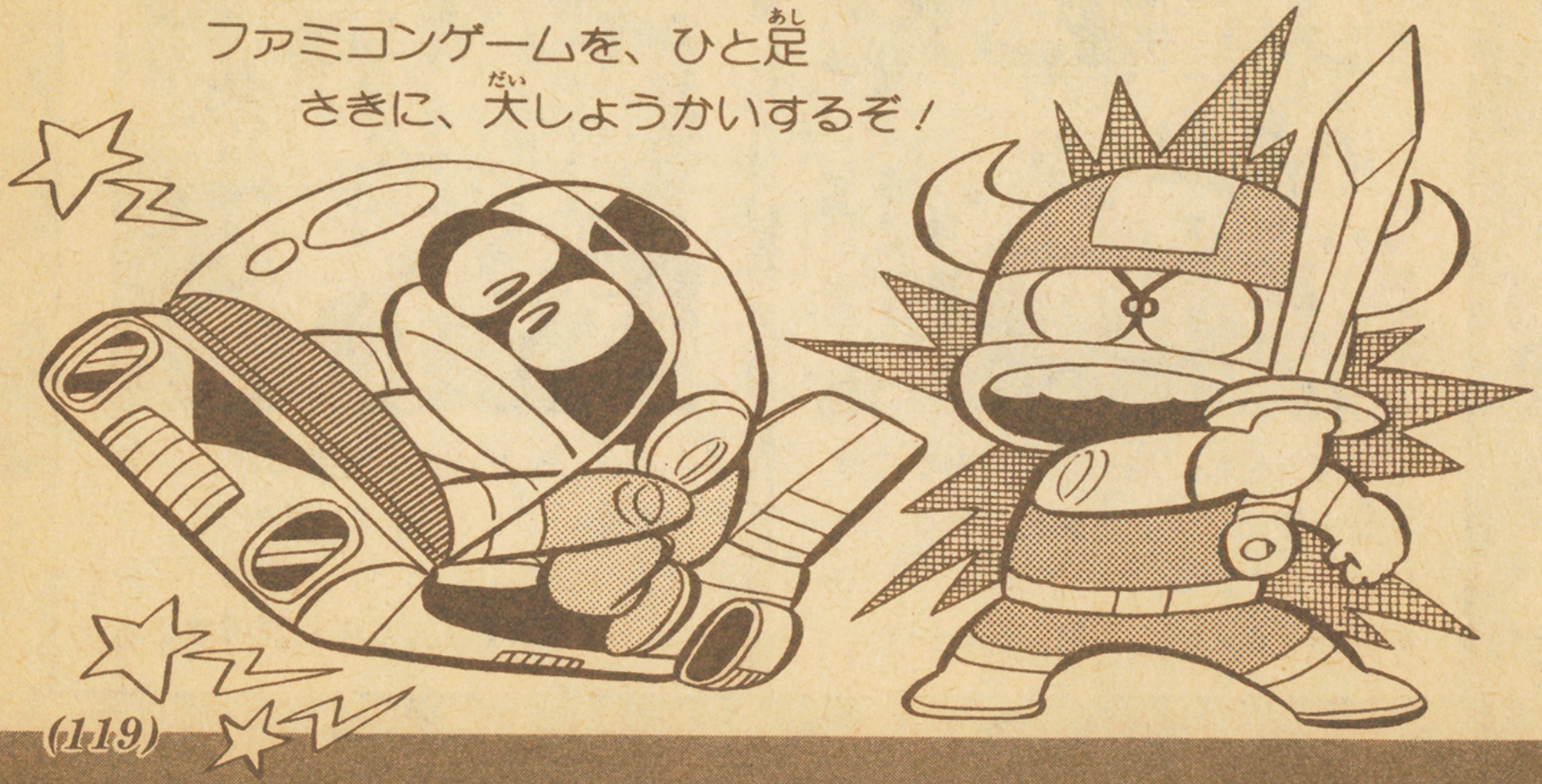

ぐぐ〜ん
おおーっ、むてきの巨大化!!
さすがスーパーマリオはん…。


ただの食べすぎだったりして…。
ハラいっぱいで動けまへん…。
けっきょくろくなの、一人もおらーん。
プク〜〜

おしまい

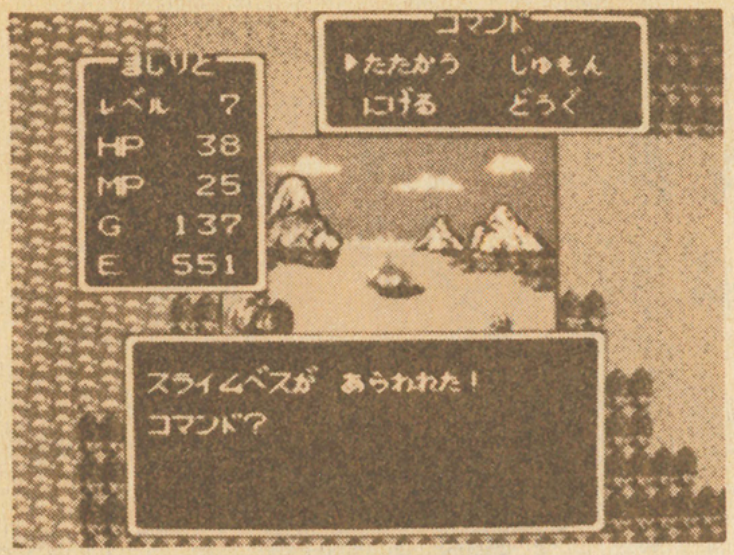
ファミコン超最新ニュース

★5月から先に発売予定の
ファミコンゲームを、ひと足
さきに、大しょうかいするぞ！



ドラゴンクエスト

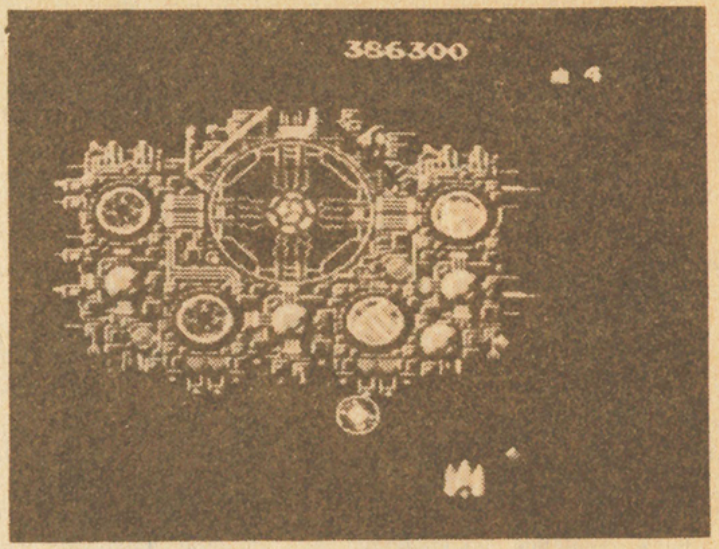
エニックス・5月中旬発売予定・5500円



魔の支配者〝竜王〟をたおすのがキミの使命だ！　竜王をたおすためには、人と話して情報をえて、強力な武器を集めなくてはならないぞ!!

スターソルジャー

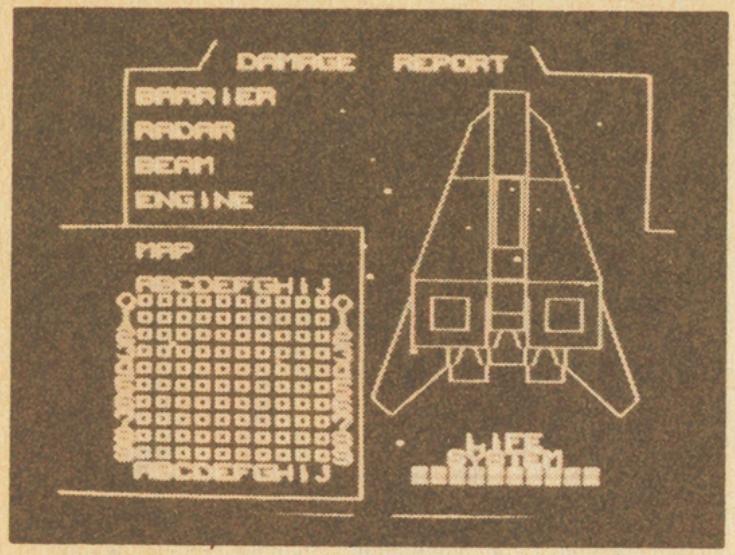
ハドソン・6月発売予定・4900円(予)



超スピードの最新連射ゲーム。32しゅるいのてきが、いろいろなパターンでせめてくるぞ！　また、ファミコン初の超巨大戦艦も登場する。

コスモジェネシス

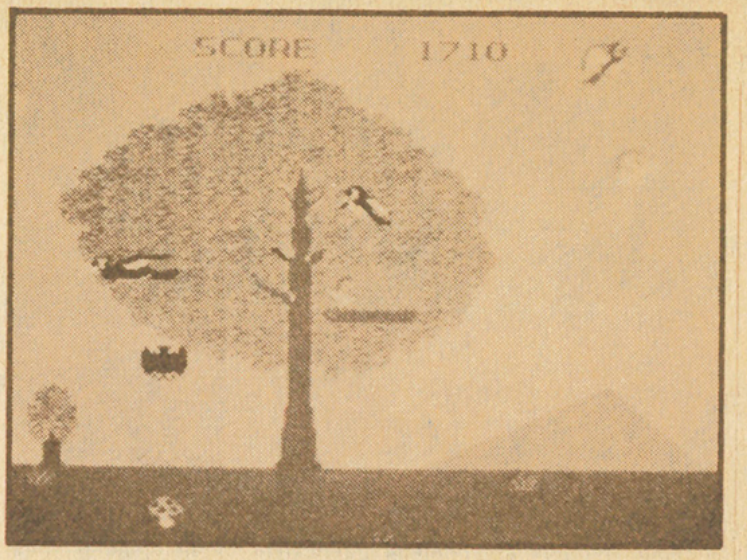
アスキー・5月発売予定・4900円(予)



3次元の宇宙をかけめぐり、つぎつぎに出てくる敵をげきはしよう！
画面を切りかえると、どこにダメージを受けたかが、一目でわかるよ。

バードウィーク

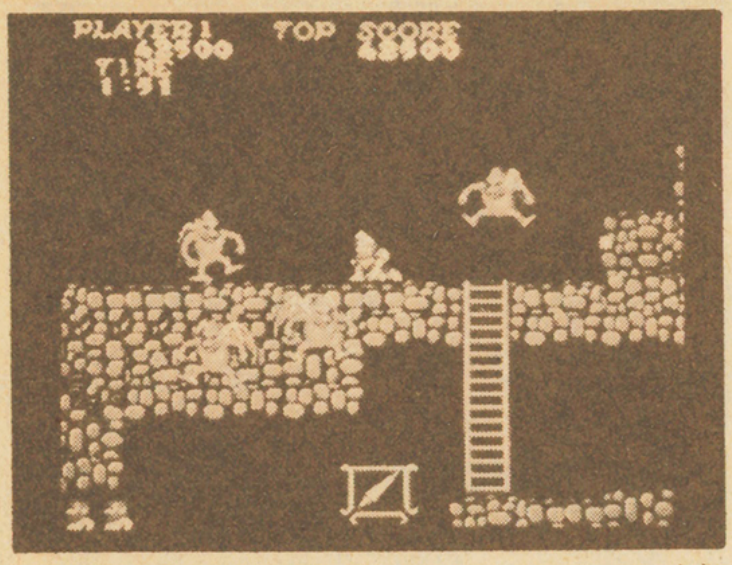
東芝EMI・6月発売予定・4900円(予)



ワシやムササビをよけながら、ヒナ鳥にエサを与えて育てよう。ヒナは、おなかがすきすぎると死んでしまう。すばやくエサをはこぼう!!

魔界村

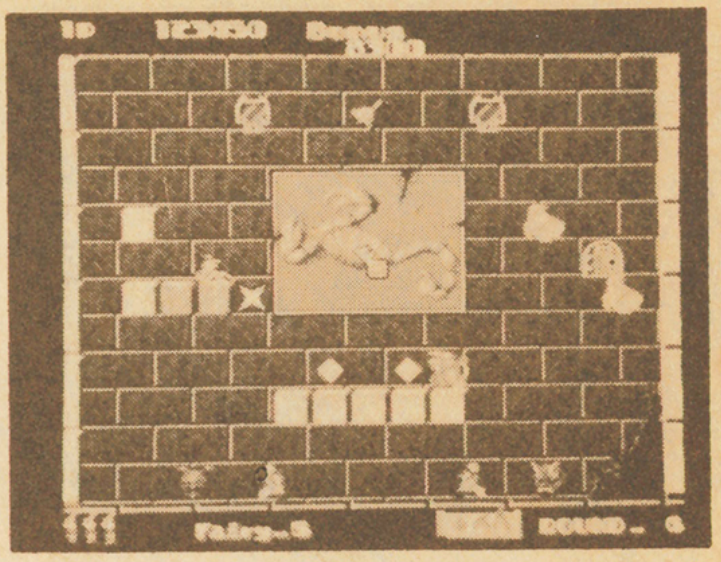
カプコン・5月発売予定・価格未定



悪魔にさらわれたプリンセスを助け出そう。悪魔の城につくまでは、ぶきみな魔物がつぎつぎにおそってくる。キミはどこまで進めるかな？

ソロモンの鍵

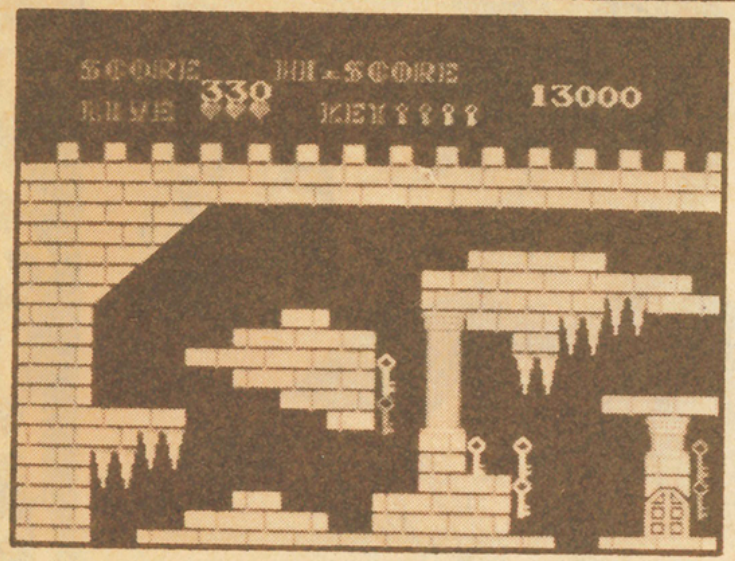
テクモ・6月発売予定・価格未定



石を出したり消したりしながら自分の道を作るめいろアクション！おそってくるてきを〝ファイアーボール〟でたおしながらカギをとれ!!

キャッスルエクセレント

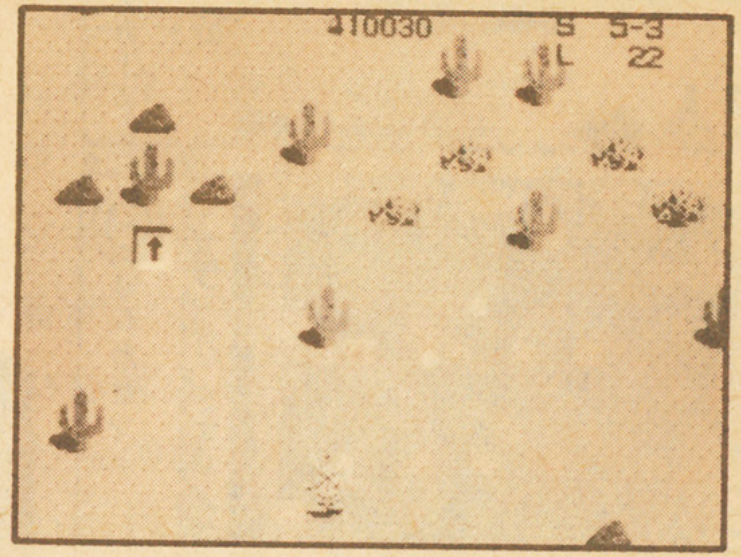
アスキー・9月発売予定・4900円(予)



100の部屋にわかれた城の中をめぐり、色つきのカギを集めながら姫を助けるパズルゲーム。カギをムダ使いすると、先に進めなくなるぞ!!

キングスナイト

スクウェア・7月18日発売予定・4900円(予)



2週間のうちに、ゆうかいされたクレア姫を助けなければ、となりの国と戦争になってしまう！ 最新のアクションロールプレイングゲーム。

※画面、内容、ねだんは、かわることがあります。

わかりにくい言葉を完全かい説！

ファミコン用語じてん

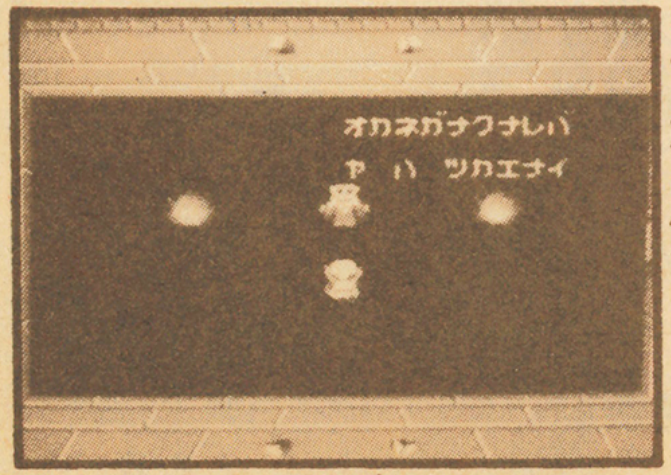
1 アイテム

★グーニーズのアイテム

主人公が持てる、宝物やぶきのこと。アイテムをとるとパワーアップ（力が強くなる）できるので、ぜったいにとろう。

2 キーワード

ゲームを進めたり、勝つために必要なひみつの言葉を、キーワードと言う。ディスクシステム、「ゼルダの伝説」の場合、どうくつの中のおじいさんやおばあさんが、キーワードを話してくれる。この言葉の意味さえわかれば、君も必勝、まちがいなしだ！



★ゼルダの伝説

※ここにある用語はすべて、この別冊の中にのっています。

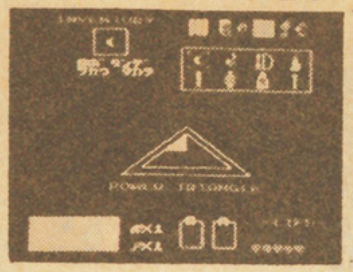
3 キャラクター

ゲームに出てくる主人公や敵のこと。ふ通画面には出てこないキャラを、かくれキャラともいう。

4 クリア

第3面クリア、というように、画面をとったり、何かをやりとげること。ファミコンでは、ある所をクリアすると、次へ進める。

5 サブ画面


★ゼルダの伝説サブ画面

ゲームをしている時に、いつも出ている画面をメイン画面、ボタンなどで一時的に出して見る画面を、サブ画面という。うまく使いわけると、とてもべんりだ。

6 スクロール

画面が上下、左右、ある時にはななめに流れてい動することを、スクロールという。新発売された「謎の村雨城」も、スクロール方式だ。

7 ステージ

ゲームのぶ台となる、画面や場所のこと。第ーステージ、第2ステージとよび、戦とうゲームの戦場として使われることが多い。

8 ダメージ

敵にやられてひ害を受けた時、そのひ害のことをダメージと言う。ダメージが大きいほどひ害も大きく、主人公が死んでしまう時もある。

9 ディスクカード

ディスクシステムで使用する、ゲームの内容の入ったカードのこと。今までのファミコンソフトと同じ働きをするが、3倍の内容が入る。

10 テクニック

道をうまく進んだり、敵をやっつけたりする時使う、わざのこと。このテクニックを身につけないと、ゲームにはまず勝てない。

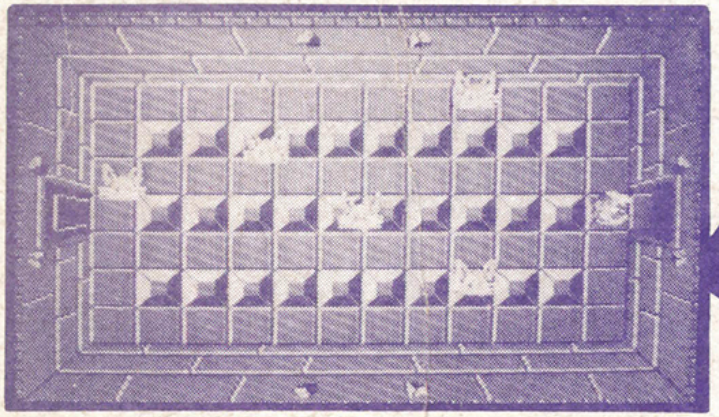
11 ワープ

ある場所からある場所へ、しゅん間的にい動すること。近道をしたい時などにべんり。

©NINTENDO ©1986 HUDSON SOFT ©エニックス ©ジャレコ ©Konami ©TAITO CORP LTD1986 ©TECMO CORP ©1986T&ESOFT ©ASCII ©CAPCOM・TOKUMA SHOTE N スクウエア・ゲームアーツ

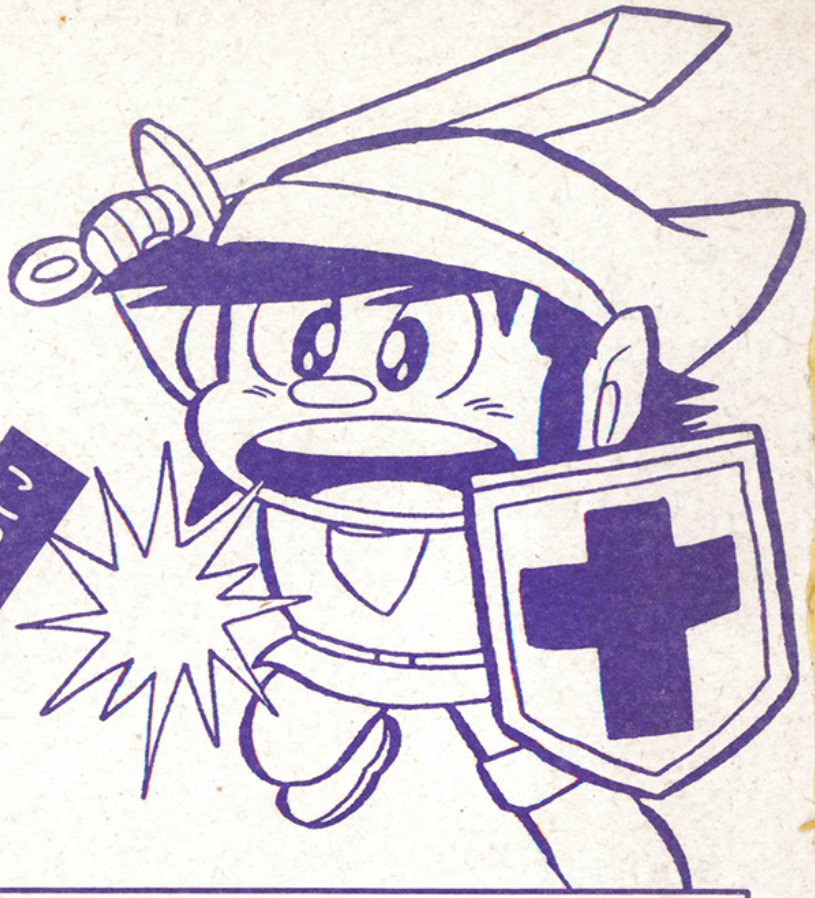
小学三年生 7月号には

「ゼルダの伝説」第6地下迷宮のこうりゃく法が、きれいなカラーマップでのります!!



こたえは謎めき！

勝ってみん！



●超最新ファミコン必勝ブック●

小学三年生6月号 (第41巻第3号) 付録
昭和61年6月1日発行(毎月1回1日発行)

編集人／武生　宏之
発行人／畠山洸一郎
発行所／小　学　館

©小学館 1986 Printed in Japan

小学三年生 7月号 ふろくのお知らせ

シルバニア ブックスタンド

スペース シュートゲーム

スリルまんてんの
サッカーゲーム！

小学三年生7月号は6月3日ごろ発売！

© Shogakukan 1986 Printed in Japan

小学三年生6月号（第41巻第3号）付録　昭和61年6月1日発行（毎月1回1日発行）昭和42年5月9日国鉄東局特別扱承認雑誌第2605号　昭和61年2月12日国鉄首都付録材質承認第609号

三年⑥

超最新 ファミコン 必勝ブック

小学三年生
6月号ふろく

★ファミコンまんが ゼルダの伝説
★ゼルダの伝説 地下迷宮のすべて
★3大人気ソフト完全必勝法
●グーニーズ●マイティボンジャック●影の伝説
★ファミコン超人 高橋名人伝